STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

» the inner world

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2018. 05.

18005

9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

SOULCALIBUR VI

Ríviai Geralt visszatért, és dühösebb, mint valaha – igaz, ezúttal nem a The Witcher világát állítja a feje tetejére, hanem a Soulcalibur VI pengetáncából veszi ki a részét. Exkluzív előzetes a PC-re is érkező verekedős játékról!

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

Végre megérkezett a sokak által várt szerepjáték folytatása.

BATTLETECH TESZT

Óriásrobotok ádáz küzdelme egy összetett stratégiában.

TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

Totális háborúban dúljuk fel az angolszász történelmet.

BUD SPENCER & TERENCE HILL: SLAPS AND BEANS

Bud Spencer és Terence Hill a PC Guruban is osztja a pofonokat.

ÍGY LESZNEK ÉLETHŰEK A JÖVŐ VIDEOJÁTÉKAI

Utánajárunk a ray tracing nevű technológiának.

DARK SOULS™
REMASTERED
2018. MÁJUS 25.*
• EGY MÉLY RPG-ÉLMÉNY
• EGY LEGENDÁS JÁTÉKSOROZAT ELSŐ FELVONÁSA
• ÚJGENERÁCIÓS KONZOLOKHOZ IGAZÍTVA
DARK SOULS
REMASTERED
16
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
*A Switches változat megjelenése később esedékes.
Dark Souls™: Remastered & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©2011-2018 FromSoftware, Inc.
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© 2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO
Entertainment

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Hardverrovat-szerkesztő
Eckhardt Ádám (bodak) • eckhardt.adam@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/05-ös számához steames The Inner World PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2018. MÁJUS

NÉHA MEGÉRI KIVÁRNI, FŐLEG, HA SOK A JÁTÉK

Nagyon az utolsó pillanatban ugyan, de csak elkészültünk a PC Guru tavaszzáró lapszámával. Persze nem (csak...) a saját lustaságunk okán: roppantmód szerettük volna időben beszámolni nektek a Pillars of Eternity II: Deadfire végleges változatáról, amely azonban jócskán a lapzártánk után jelent meg – május 8. óta kapható, két nappal előzve meg a májusi PC Guru debütálását. Így aztán, korai tesztváltozat ide-oda, Siklarának fel kellett kötnie az alsóneműt, akarom mondani vitorlát, és minél előbb letudni ezt a laza kis (több) százórás szerepjátékot, hogy aztán lóhalálában, a lapzárta után adja le azt a jó kis cikket, ami a megbeszélt négy oldal helyett végül ötöt követelt magának – és amely bőven megérdemli, hogy mindenki elolvassa, akkor is, ha az illetőnek nem kenyere a cRPG-k kegyetlen világa.

No de nemcsak az Obsidian remekműve borzolta a kedélyeket a tavasz utolsó óráiban! Megjelent többek között a Frostpunk című, szokatlan városépítős játék, amiben a világvégével farkasszemet néző emberiség utolsó menedékét kell egyengetnünk – és amiről bodak mester kissé szokatlan formában írta meg a Guru kétoldalas tesztjét. Ezen felül befutott az Age of Empires trónjára törő Empires Apart, valamint az a BATTLETECH, ami wilson minden szabad idejét elragadta – cikkírónk az elmúlt heteket mindenféle vasszörnyek terelgetésével töltötte, tapasztalatairól pedig hat teljes oldalon számol be nektek.

És akkor még nem esett szó a „szegény ember God of Warja"-ként is aposztrofálható Extinctionről, a Trauval újra ekét fogató Farm Manager 2018-ról, vagy épp a legendás pofonosztó-duó, Bud Spencer és Terence Hill munkásságán alapuló Slaps and Beansről! Szóval uborkaszezon ide-oda, volt (és van) mivel játszani az elmúlt hónapban – mi több, konzolokra már most befutott az év egyik legjobb játéka. A szemfülesek nyilván kitalálták, hogy a PS4-exkluzív God of Warról van szó, ami még úgy is lenyűgözte a szerkesztőségünk sokat látott (vagy játszott?) tagjait, hogy tudtuk: a Sony Santa Monica-i ága mindig komolyan vette a spártai szellem véget nem érő bosszúhadjáratát.

Tessék? Hogy miért csak a tesztekről beszélek? Nos, talán mert még mindig a hömpölygő cikkcunami hatása alatt vagyok – természetesen van egyéb olvasnivaló is a májusi Guruban! Előzetesen vesszük szemügyre például az immár PC-re is megjelenő Soulcalibur VI-ot (vagy SOULCALIBUR VI-ot, esetleg SoulCalibur VI-ot, netán Soul Calibur VI-ot – Namco, csinálj végre rendet!), bemutatjuk az old-school shooterek idejébe visszakalauzoló Ion Maident, sőt még annak is utánajárunk, mi mindent nyújthat majd vizualitás terén a (a friss pletykák ellenére csak évekkel később elrajtoló) következő konzolgeneráció.

Tehát május ide, uborkaszezon oda, ezúttal is tartalmas Guruval jelentkezünk, ami ugyan későn állt össze, de reméljük, értékelitek majd az igyekezetet – amennyiben pedig már kiolvastátok a magazin minden betűjét, jöhet a teljes játék, ami ezúttal a német kalandjáték-gyár Daedalic Entertainment műhelyéből érkezett. A The Inner World egy szokatlan utazás a Föld középpontjába, egy még annál is különösebb útitárssal, egy zenésszel. Szóval jó szórakozást, korai nyaralást, és persze mielőbbi szabadságolást! Na meg ahogy mindig, úgy ezúttal is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

GERALT, A WITCHER-SOROZAT HŐSE A LEGÚJABB SOULCALIBUR-JÁTÉKBA IS BEUGRIK RENDET TENNI, MERT ÚGY HALLOTTA, AZ ÚJKORI EURÓPÁBAN IS ELSZAPORODTAK A STRIGÁK. TE MELYIK FILM VAGY JÁTÉK HŐSÉT LÁTNÁD SZÍVESEN EGY MÁSIK VILÁGBAN TEVÉKENYKEDNI, ÉS FŐLEG MIÉRT?

Chocho
Szerintem nagyon mókás lenne látni, ahogy a GTA V Trevorja beugrik rendet csinálni a Far Cry 5 világába. Első útja a templomba vezet, ahol rögtön agyonlövi Joseph Seedet, majd szépen átveszi az uralmat Hope megye felett, a vallást egy kicsit durvább anyagra cserélve.

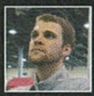
Böjti
Horrorrajongóként a témába illő sztárokat bármikor szívesen látom egy kis aprítás kedvéért, amire itt-ott már volt is példa (Mortal Kombat), de mostanság Jason mellett legszívesebben Ash beugrásának örülnék, ha már a tévében elkaszálták, aztán daraboljon csak a láncfűrésszel.

Dreamer
Ha választanom kéne, akkor inkább egy nagy gyurmát készítenék 3 kortárs franchise-ból: a GTA-ból, a Saints Rowból és a Mafiából. A tálcán kínált őrület mellett minden pénzt megérne egy szócsata Johnny Gat, John Donovan és Michael fia, Jimmy között, hogy csak egy példával éljek.

Peti, a dizájner
Én legszívesebben a World of Tanks gépeit látnám vendégként a Farming Simulatorben. Mennyire egyszerű lenne a földmunka! Mondjuk az újjáépítés már nem, viszont ezt egy városépítős betéttel hamar orvosolni lehetne, persze lennének orvlövészek. Online, open world.

JohnBart
Bármilyen crossoverre vevő lennék, amiben egy teljesen műfajidegen karakter lerombol egy jól ismert sorozatot. Szóval mehet a Doom Slayer az Outlastbe, a Euro Truck 2 kamionjai a Need for Speedbe, vagy épp pár Battletech lépegető az új Pillars of Eternitybe.

Bate
Én természetesen mindenhová Pókembert tenném, vagy esetleg LEGO-figurákat. Utóbbiakról egyébként a Traveller's Tales az elmúlt években szépen bebizonyította, hogy minden környezetben megállják a helyüket. Simán lehetnének a Soulcaliburban is!



Gebbbe
Régen foglalkoztat a kérdés, hogy hány nap alatt menne tönkre a cégem, ha Max Damage és Die Anna felfogadható lenne sofőrnek a Euro Truck Simulator 2-ben. Vezetési képességeikkel biztos nem lenne gond, de a magaviseletükkel és a vontatókkal lenne pár probléma...

Siklara
Aki emlékszik még a Thief kriptájára és katedrálisára, vagy a harmadik Thief kísértetjárta árvaházára, talán egyetért velem abban, hogy kedvenc tolvajom, Garrett akár Silent Hillben is megállná a helyét. Persze ha úgy vesszük, ő minden játékban ott van, csak NEM LÁTJUK.

wilson
Assassin's Creed hősök a modern világban. A sorozat mindig arról szól, hogy visszamegyünk a múltba, de mi lenne, ha egyszer megfordulna a helyzet? Hogy boldogulnának, mit gondolnának a modern asszasszinokról és templosokról? És hogyan használnának fel egy liftet?

bodak
Én a Postal-sorozat roppant szimpatikus és egyáltalán nem szociopata főhősét engedném szabadjára valamelyik Sims-játék szomszédságában. Kíváncsi lennék, hogy meddig lenne képes elviselni az idióta szomszédokat, és milyen szinten borulna ki tőlük...

040

TESZT

TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

Kíváncsian vártuk a stratégiai sorozat új mellékágát, és bár alapvetően nem csalódtunk, azért az tény, hogy elég már az európai színtérből.

044

TESZT

KEN FOLLETT'S THE PILLARS OF THE EARTH

Egy érdekes és izgalmas feldolgozás, aminek különösen azon játékosok örülhetnek majd, akik ismerik a program alapjául szolgáló regényt.

048

TESZT

FROSTPUNK

Ha vidámságra és napfényre vágysz, akkor menj a szabadba, ha viszont a fagy és a komorság jobban érdekel, ez a stratégia neked való.

054

TESZT

MASTERS OF ANIMA

Abszolút radar alatt érkezett ez a kellemes kalandjáték, de annál nagyobb élvezetet okozott a tesztelése, még ha nem is lesz klasszikus.

Tartalom

ELŐZETES

008 Soulcalibur VI
012 Dolmen
014 Downward Spiral: Horus Station

EARLY ACCESS

016 Elea - Episode 1
018 Ion Maiden
020 Will To Live Online
022 Hex Gambit
023 Maelstrom
024 Radical Heights
026 Fort Triumph
028 Flashing Lights: Police Fire EMS

TESZT

030 BATTLETECH
036 Hearthstone: The Witchwood
037 Bud Spencer & Terence Hill Slaps and Beans
038 MX vs ATV All Out
040 Total War Saga: Thrones of Britannia
042 Pinball FX3 Star Wars Pinball: The Last Jedi
044 Ken Follett's The Pillars of the Earth
046 Empires Apart
048 Frostpunk
050 Extinction
052 Farm Manager 2018
054 Masters of Anima
056 Forgotton Anne
058 Atelier Lydie & Suelle
060 Pillars of Eternity II: Deadfire
066 The Witch and the Hundred Knight 2
068 God of War
072 Donkey Kong Country: Tropical Freeze

HARDVER

086 Acer Aspire 3 teszt
087 AMD Threadripper megoldások
088 Razer Nommo hangfal teszt
088 Logitech G560 2.1 hangfal teszt
089 Gamer monitorok teszt
090 Ray tracing: álom és valóság
094 Hardver és Tech hírek

ROVATOK

074 Mobiljátékok
076 Láthatatlan hősök
080 Radar alatt
084 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 030

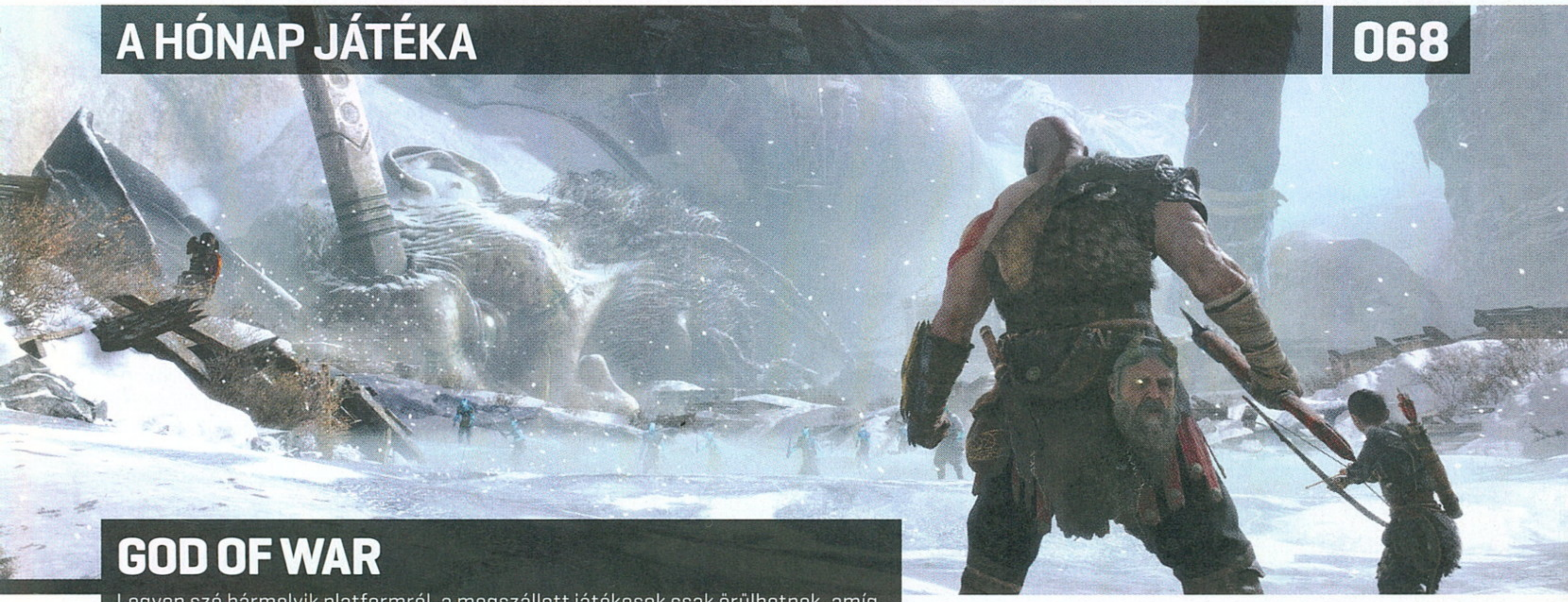
BATTLETECH

Ha azt gondoltad, hogy nem lehet már jobbat alkotni a témában/műfajban, hát nagyot tévedtél! Mi kifejezetten vártuk a BATTLETECH nagy visszatérését, de a végeredmény mélységén és összetettségén magunk is meglepődtünk.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

SOULCALIBUR VI

Nem az első eset, hogy a közismert hősök és hősnők egymásnak esnek, de olyan még nem volt, hogy a domborodó hölgyek és izmos urak PC-n is összemérjék tudásukat, sőt egy igazi számítógépes sztárt is maguk közé fogadjanak!



A HÓNAP JÁTÉKA 068

GOD OF WAR

Legyen szó bármelyik platformról, a megszállott játékosok csak örülhetnek, amíg olyan videojátékok készülnek, mint a legújabb God of War. A közismert félisten ezúttal emberibb és sokkal érettebb oldalát mutatja meg, a bámulatos kaland pedig bőven elegendő indok arra, hogy az ember egy PlayStation 4-et vásároljon.

TELJES JÁTÉK:

G010C977UT9U3WLVLAU2

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot!

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 34ER2J8P

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2018. június 15-éig érvényes.

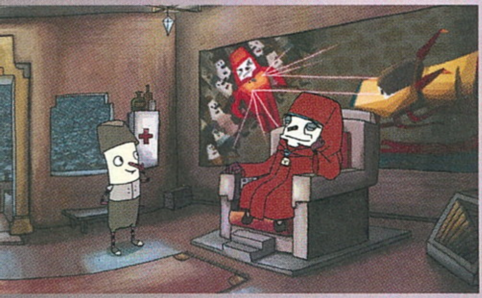
SZELES FÖLDEKEN

the inner world

THE LAST WIND MONK

[ÍRTA **SIKLARA**] **Németország mára a hagyományos point and click kalandjátékok egyik fellegvárává nőtte ki magát, ahonnan az elmúlt évek során számos izgalmas történet jutott el a virtuális kalandorokhoz, ahogy most a PC Guru olvasóihoz a csupa bűbáj The Inner World is.**

Ismerjük a sztereotípiát, miszerint német humor nem létezik, ezt azonban a minden létező haszongépjárműhöz készült szimulátorok mellett a kézzel rajzolt kalandjátékokra szakosodott német játékipar az elmúlt pár évben többször is megcáfolta. Gondoljunk csak a Deponia-sorozat mögött álló Daedalic Entertainmentre, vagy egyik személyes kedvencemet, a The Book of Unwritten Tales-sorozatot készítő KING Art Gamesre. Ha az iskolában valaki hozzám hasonlóan sok éven át tanulta, de csak felnőtt fejjel jött rá, hogy nem ártott volna komolyabban vennie a tananyagot, a náció kalandmániájának köszönhetően ma már megannyi nagyszerű játékkal tanulhatja (immár játékosan) a német nyelvet. Ez azért is lényeges szempont, mert ezeknek a programoknak a lelkét a fejtörők mellett a párbeszédek és a szinkronhangok adják, és sajnos nem egy nagyszerű német kalandjáték nemzetközi verziója hasalt el a felemás fordítás vagy a fahangú szereplők miatt. De a The Inner World szerencsénkre ilyen tekintetben is üdítő kivétel.



BOLOND LYUKBÓL BOLOND SZÉL FÚJ

Történetünk a fizika törvényeire fittyet hányó Asposiában játszódik, amely egy végtelen mennyiségű földdel körülvett üres tér, melynek lakói az ürességtől kongó gömbölyű bolygó belső peremén élnek, levegőjüket pedig három szélkútból nyerik, amelyek azonban kalandjaink kezdetekor egymás után elapadtak. Ez a szeletlenség a szélistenségek eljöveteléhez és a furcsa fejformájú, csíkos végtagú helyiek számára a közelgő világvégéhez vezet, ám szerencsére van egy hős, az átlagtól elütően nem csíkos, hanem lyukas, és a furulyához hasonlóan zenélő orrú Robert, aki felkerekedik, hogy szeretett világát megmentse.

Mindez bár nagyon heroikusan hangzik, ennyire azért nem tudatos. Robert valójában a helyi zsarnok... akarom mondani vezető, az őt szinte saját fiaként, de azért inkább tanoncaként felnevelő Conroy, az utolsó szélkolostor szerzetesének szemétledobóján keresztül távozik nem túl elegánsan, hogy egy kleptomán galambtól visszaszerezze gazdája féltve őrzött amulettjét. A galambról hamarosan kiderül, hogy egy titokzatos tolvaj lány, Laura segítője, aki még véletlenül sem egy megmentésre váró ártatlan virágszál, hanem a továbbiakban a saját küldetését követve és Robertet támogatva olykor maga is kiveszi a részét a titkok leleplezéséből és a világ megmentéséből.

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Studio Fizbin

MŰFAJ
kalandjáték

INFO

A The Inner World 2013. szeptember 27-én jelent meg PC-re, kicsit később mobilokra, tavaly pedig a folytatásával együtt PS4-re és Xbox One-ra is. Steamen 13,99 euróba, vagyis nagyából 4300 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

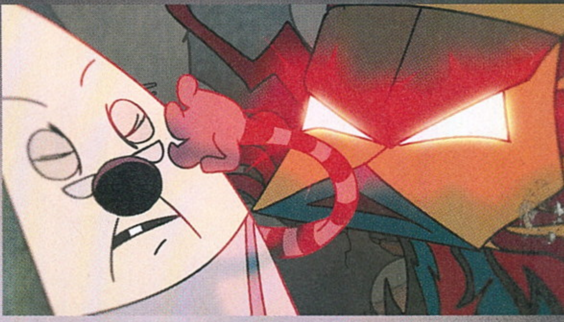
2,33 GHz CPU, 2 GB RAM, 1400 MB HDD.

Azonnal nyilvánvalóvá válik, hogy a LucasArts és a Sierra nyomdokain járó hamisítatlan kalandjátékhoz van szerencsénk, amikor a végtelenül naiv, és a kolostor falait korábban soha el nem hagyó Robert első feladata egy giliszta leitatása, hogy aztán szerencsétlent egy törött mankódarabra rácsomózva rögtönzött csúzlit eszkábáljon. A bizarr helyzetek, még bizarrabb figurák és az egyszerre abszurd, de a megoldásuk után furcsamód logikusnak tűnő fejtörők az erős kezdést követően egyre csak jönnek, mi pedig észre sem vesszük, és már fel is ültünk a nosztalgiavonatra.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ!

A játékmenet amellett, hogy az irányítás nemcsak egérrel, hanem kontrollerrel is abszolút kézre áll, szintén a jól bevált

Szerkesztőségünk egyik tagja éppen a legfrissebb Guru fájljait vinné a nyomdába, de láthatóan magas fejpénzt szabtak ki rá.



sémákat alkalmazza, vagyis a szokott módon gyűjtögetjük, használjuk és kombináljuk a tárgyakat. Ha az agyunknak az agyament fejtörők megoldásának kikövetkeztetéséért felelős területe a ritka használat miatt kicsit leépült volna, rengeteg segítség bekapcsolható, és egy rakat tipp gondoskodik róla, hogy ne kelljen YouTube-os videókban keresgélned a részt, ahol elakadtál.

Külön pacsi jár a fejlesztőknek ennek megvalósításáért, ugyanis a tippek szájbarágás helyett csupán rávezetnek a megoldásra, így ha esetleg kell is merítenünk belőlük némi inspirációt, a továbbjutás okozta sikerélmény sem vész el.

SZÍNES-SZAGOS

Alighanem a képeken is látszik, hogy a pár éve megjelent The Inner World külsejében is a kalandjátékok hőskorát idézi, mert noha a 3D-s példányok között is akad pár határozottan kellemes darab, semmi sem varázsolja el úgy az embert, mint a részletgazdag és sok érdekességet rejtő, kézzel rajzolt 2D-s hátterek. Ez az időtlen megoldás persze csak akkor működik, ha egy tehetséges művészcsapat él vele, ahogy az itt is történt, ráadásul mivel Baden-Württemberg animációs intézetének tanoncairól van szó, gyakorlatilag minden cselekedet animációt kapott.

Ebből a barnás tónusú, izgő-mozgó és élettel teli világból talán csak a karakterek lógnak ki egy kicsit, akik a közeli képeket is alkalmazó

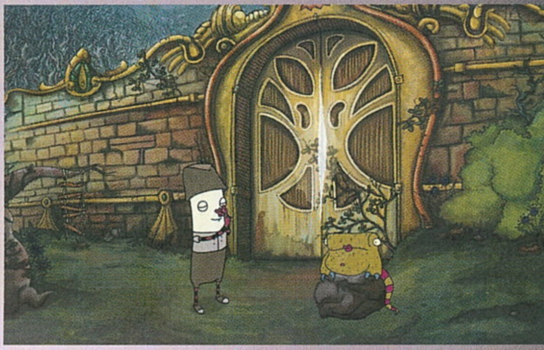
A térképen az X a legújabb PC Guru nyomdakész verziójának rejtekhelyét jelöli, a konkurencia nyomkövetői pedig már próbálják feldolgozni az adatokat.

átvezetőkben néha kissé elnagyoltnak hatnak, ez azonban nem sokban rontja a gyengébb pillanataiban is kellemes, többnyire pedig kidolgozottságával egyenesen lenyűgöző látványt.

Bőségesen kárpótol minden esetleges bosszúságért az utunkat keresztező sok flúgos figura a vicces szövegelésével, valamint az ehhez társuló, párját ritkítóan igényes szinkron és fordítás – végre szinte egyszer sem tapasztaltam, hogy egy humorosnak beállított szituáció erőltetettnek hatott, csak mert a németről angolra átültetése során valahogy elveszett a poén. Persze, ha tudsz németül, minden további nélkül játszhatod a kalandot eredeti nyelven is.

SZÉP IS, JÓ IS

De tényleg, miért is szeretik annyira a németek a kalandjátékokat? Az internet bölcs népe szerint talán a Bratwursthoz van köze, az mindenesetre biztos, hogy a Studio Fizbin fiatalos csapata legalább annyira szeretett a The Inner Worldön dolgozni, mint kolbászt enni, sőt talán még jobban is, és ebből a sok-sok ráfordított szeretetből jut a Robert történetét végigkattintgató játékosnak is.



A The Inner World hossza is éppen ideális, ugyanis képességeinktől függően nagyjából 6-8 óra alatt a végére lehet érni, és néha tényleg érdemes belekukucskálni a beépített segédletbe, a készítők a több szintre osztott tippcsokorba ugyanis szintén csempésztek pár humorbonbont. Ha viszont engem kérdeztek, miért annyira szeretetre méltó a játék, habozás nélkül a főhősét, Robertet emelném ki, aki legalább annyira a szívembe lopta magát, mint a The Book of Unwritten Tales hasonlóan naiv és esetlen, mégis örökké optimista és kitartóan próbálkozó Wilbur

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

A klasszikusokra hajazó, humorával és látványával egyaránt nagyszerű kaland, ami remek elfoglaltság lehet a kellemes tavaszi időben.

Bár némelyik párbeszéd olyan hosszú, hogy a mostanra mobilnyomkodástól betompult és egyre rövidebb összpontosításra képes agyunk számára kihívást jelenthet végig odafigyelni, a már említett bájos humor, és a '90-es évek rajzfilmjeit idéző jópofa alakok révén, némi ráhangolódást követően nagyon jól fogunk szórakozni. A rajzfilmszerűséget a jópofa kézi rajzokon és a nagyszerű animációkon túl a játékos zene is fokozza, a fordulatokban bővelkedő történetbe pedig ugyanúgy vegyül komolyság és némi drámaiság, mint pajkosság, miközben több olyan (még mindig) aktuális témát is érint, mint például a diktatórikus rendszerek, és azok emberekre gyakorolt hatása.

Weathervane-je, aki szintén olyan tettek sorát hajtja végre, amilyet a környezete normál esetben bizony sosem nézne ki belőle.

Száz szónak is egy a vége, a nagy LucasArts-os elődök szintjét nem éri el (ez talán már soha senkinek nem fog sikerülni, hacsak Ron Gilbert nem áll neki egy újabb Monkey Islandnek), de a Studio Fizbin bemutatkozó játékának még sincs oka szégyenkezni, mert nagyon ráéreztek a szívükhöz bizonyára közel álló klasszikusok hangulatára. Ha az időd engedi, és nem riadsz vissza egy, az agyadat is megtornáztató kedélyes kalandtól, két nagyköltségvetésű AAA játék közé lazításképp iktass be egy látogatást Asposia bolondos földjére!

GERALT A LELKEDET AKARJA!

SOULCALIBUR VI

[ÍRTA CHOCHO] **„Kard által vész, ki kardot ragad!" – szól az ősi bölcsesség, amit a Bandai Namcónál is jól ismernek, hiszen a kiadó immár 23 esztendeje fialtatja pengetáncát, egyelőre kizárólag játéktermekben és konzolokon. Nemsokára viszont új fejezet nyílik a Soulcalibur-történelemben: az új epizód, a Soulcalibur VI ugyanis PC-re is ellátogat, méghozzá egy igazi meglepetésvendég, Ríviai Geralt közreműködésével!**

Emlékszem, valamikor a középiskola idején történt, hogy egyszeriben szerelmes lettem a konzolemulátorokba. Gyöngéd érzelmeimet pont egy korabeli PC Guru-s cikk tüzelte fel, amiben szó esett az akkor számomra még elérhetetlen PlayStation emulálásának lehetőségeiről. Az, hogy akár PC-sként is játszhatnám az addig csak vendégségben csodált Crash Bandicootot, vagy a Kölyökklubban bemutatott Gran Turismót, teljesen feltüzelte ifjonci lelkem – és akkor még nem sejtettem, hogy az emuláció csodálatos világában ez csupán a kezdet. Nem sokkal később megtudtam, hogy az alig pár éve halottnak nyilvánított Dreamcast játékkínálata is elérhető egy kis szoftveres ügyeskedéssel, és végül így jutottam el egy különösen látványos bunyós címhez, a Soulcaliburhöz.

Persze a windowsos környezetet már akkor sem komálták az emulátorok, főleg, hogy a Dreamcast egyetlen valamirevaló virtuális környezetét sosem fejlesztették tovább annak pre-alfa változatánál. Így a szerencsétlen Soulcalibur néha padlótextúrák vagy speciális effektek nélkül volt kénytelen futni, ez azonban nem akadályozott meg abban, hogy teljesen a program rabjává váljak. Egyrészt PC-sként nem sok verekedős játék fordult meg a vinyómon, másrészt a Soulcalibur tényleg marha jó bunyókat nyújtott, köszönhetően a fegyveralapú játékmenetének. Míg a többi verekedős játékban csak az adott karakterek stílusa határozta meg a küzdelmük dinamikáját, addig a Soulcaliburben mindenkinek volt egy kardja, esetleg pajzsa, ez pedig a feje tetejére állította az addigi megoldásokat.

Sajnos azonban, ahogy a legtöbb tiniszerelem, ez is hamvába holt: a dreamcastes első részt soha nem követte PC-s változat, a későbbi epizódok pedig, bár vagy nagyszerűek, vagy szimplán csak jó játékok voltak, az akkori konzolok erőfölénye (és a PC-s szemmel érthetetlen felépítésük) miatt nem lehetett emulálni azokat. És ugyan a szívem azóta másé lett, úgy tűnik, a Namco sorozatának is volt velem pár szép emléke, mert hogy, hogy nem, a még idén megjelenő Soulcalibur VI PC-re is eljő, elsőként a széria több mint két évtizedes történelmében. Mi ez hát, ha nem a beteljesült igaz szerelem?

PENGETÁNC A MONITORON

A Soulcalibur hosszú és összetett történelméről egy mellékelt szövegdobozban olvashattok részleteket, így most beszéljünk a legfrissebb részről, ami több szempontból is új fejezet a sorozat történetében. Először is, ugye kapunk egy PC-s változatot is, ami nem sima átirat lesz, hanem bizony a konzolos verziókkal együtt megjelenő, teljes értékű játék, ezt pedig elsősorban a harmadik személytől licencelt technológiai alapok

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Project Soul

MŰFAJ
verekedős

MEGJELENÉS
2018

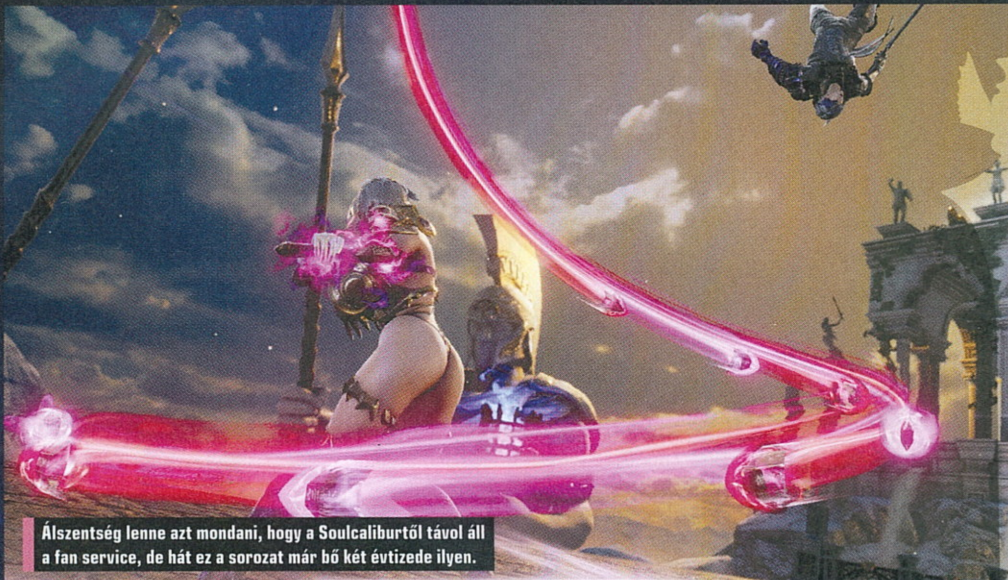
STÍLUSMINTA

Mortal Kombat X
2015 (WARNER)

Injustice 2
2017 (WARNER)

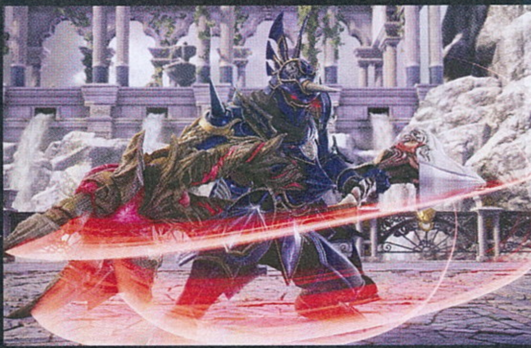
„Professzionális szörnyvadász"

Riviai Geralt a The Witcher-regények és -játékok milliók által imádott antihőse, aki számtalan fenevadat küldött az örök vadászmezőkre, és még annál is több nőt vitt ágyba. A férfi fantáziákat ütközésig kitoló witcher (avagy szörnyvadász) a Soulcalibur VI egyik exkluzív karaktere lesz, aki saját mozdulatokat és harcmodort kap, azaz pontosan olyan kezelésben lesz része, mint a széria már legendás harcosainak. Viszont nem ő az első olyan karakter, aki egy másik univerzumból csöppen az újkori Európa hatalmi csatározásaiba: a Soulcalibur IV-ben például Darth Vader és Yoda is játszható karakterek voltak, sőt még a The Force Unleashed-sorozat Starkillere is beugrott egy kicsit fénykardozni a messzi-messzi galaxisból. A kizárólag PSP-s Soulcalibur: Broken Destiny stábjához a nemrég PS4-en visszatért Kratos csatlakozott, a cikkben is emlegetett Soulcalibur V-ben pedig a valaha élt legjobb orgyilkos, Ezio Auditore hányta pengeélre mindazokat, akik ellenszegültek az asszaszinok testvériségének. A legelső meglepetéskarakter egyébként a Soulcalibur III-ban játszható KOS-MOS volt, akit a PC-sek körében mondhatni ismeretlen Xenoverse-sorozatból ismerhetnek az elsősorban japán rajongók.



Álszentség lenne azt mondani, hogy a Soulcaliburtől távol áll a fan service, de hát ez a sorozat már bő két évtizede ilyen.

teszik lehetővé. Akárcsak a tavaly nyáron megjelent Tekken 7, a Soulcalibur VI is az Epic Games által fejlesztett Unreal Engine 4-re épül, mely úgy tűnik, remek táptalaja a verekedős játékoknak (Unreal-motort használ többek között az Injustice-sorozat és a modernkori Mortal Kombat-széria is). A fizikai kölcsönhatások egy ilyen program esetében kulcsfontosságú tényezők, hiszen a két, egymással szemben álló karakter interakciója az, amire az egész játékmenet épül – és hát az Unreal-technológia ebben igencsak élen jár.



A földhöz csapódó testek még sosem érződtek ennyire nehéznek, mint ahogy a – kissé hosszúra nyúlt, és fájóan nosztalgikus; bocsánat miatta, de tényleg! – bevezetőben említett kardok és páncélok fémjátéka is életszerűbb, „komolyabb", mint eddig bármikor. Ehhez vegyük hozzá, hogy az UE4 remekül optimalizált motor, amit jól ismernek a fejlesztők is, illetve, hogy egy bunyós cím esetén egy viszonylag kis pályát kell csak megtölteni élettel, no meg a harcoló felek karakvan szükség, a fejlesztő Project Soul azonban nem Paks II megépülésére vár, szóval jó eséllyel bármilyen gamer-PC-n eldöcög majd a játék.

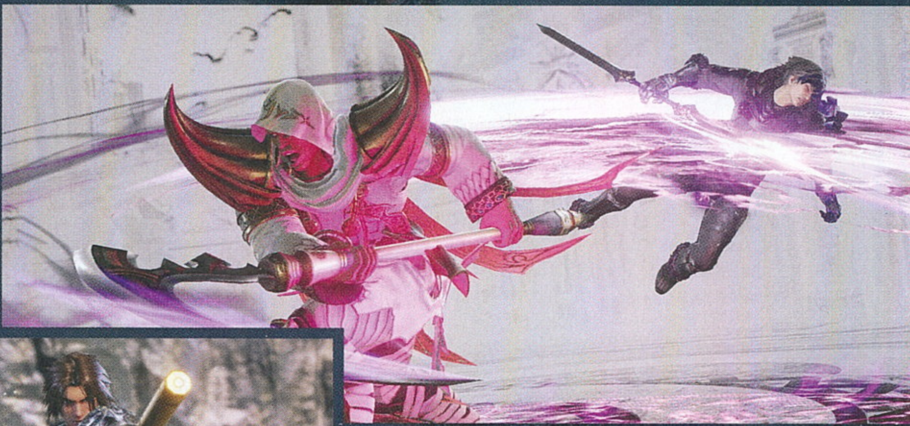
És ha már szóba került a grafika, érdemes megemlíteni, hogy az éppen aktuális Soulcalibur mindig is egyfajta technikai erődemonstráció volt, ezt a státuszát pedig akkor is meg szeretné tartani a sorozat, ha a hardverek terén utol-

PC-s szemmel nézve kuriózumnak tűnik a Soulcalibur VI, amely ráadásul egy, a platform közönségének számára ikonikus vendégkarakterrel is kényeztet bennünket.

termodelljeit illetően kell beleadniuk apait-anyait a grafikusoknak. Az előzetes változatot elnézve ezzel nem is lesz gond: a Soulcalibur VI remekül néz ki, és kifejezetten jól is fut – a technológiai elemzésekkel foglalkozó Digital Foundry mérései szerint már a nyers kód is stabilan tartja a 60 fps-es sebességet, méghozzá 4K-s felbontásban. Természetesen ehhez egyelőre csúcshardverre

érhetetlen PC-re költözik. A játék dinamikus ruha- és hajfizikát, aprólékos, motion capture-alapú animációkat, 4K-s felbontásra kihegyezett, pengeéles textúrákat, illetve brutális poligonszámú karaktermodelleket tartogat. Ehhez jönnek a gazdagon bevilágított, színes helyszínek, melyek egyébként újítónak hatnak az utóbbi évek sötét, komor verekedős játékai után – sőt még

A kardok, lándzsák, buzogányok és egyéb fegyverek a többi bunyós szériától merőben eltérő harcokat eredményeznek.



Két konzolgenerációval ezelőtt még a renderelt átvezetők sem néztek ki ennyire jól, erre tessék, ez itt egy PC-s screenshot.

a sorozat előző része, a PS3-ra és Xbox 360-ra kiadott (és általam anno 75 százalékra értékelt) Soulcalibur V is meglehetősen borongós darab volt, el is riasztotta a rajongókat rendesen.

JÓVÁTÉTEL

Történt ugyanis, hogy a Namco úgy döntött, inkább nem foglalkozik a korosabb rajongókkal, és egy teljesen új generáció felé nyit a Soulcalibur V-tel. A lépés annak idején logikusnak tűnt, sajnos azonban a visszájára sült el, lévén a játékban alig maradtak régi, ismerős karakterek, a helyüket egy halom új harcosnak adták át, akiket egy röhejesen gyenge történet próbált megismertetni a játékosokkal – nem, megszerettetni még csak meg sem kísérelte őket a program, gondolom, a fejlesztők is látták a saját korlátaikat.
Az eredmény egy jó verekedős játék lett, ami viszont nem igazán szólt senkihez, a Namco pedig hat évig hagyta pihenni a szériát, hogy az új résszel feltámassza a klasszikus epizódok szellemiségét. Ott van mindjárt a történet, ami nyilván nem lesz mindenki kedvence, de legalább az első és második rész közé ékelődik, azaz az összes ismert karakter feltűnik a Soulcalibur VI-ban, méghozzá a jól ismert öltözékükben. A már kitapasztalt mozdulatok, kombók és fegyverek is visszatérnek, igaz, sokat finomítanak rajtuk: a korai build alapján minden folyamatosabbnak, könnyedebbnek hat, ami a jelengenerációs konzolok és PC-k teljesítménye tükrében valahol szintén a technológiai előnyből fakadó újdonság.

Nem úgy a Reversal Edge-nek nevezett funkció, ami a verekedős játékok egyik legnagyobb rákfenéjét próbálja meggyógyítani. Amennyiben ugyanis valaki nagyon ügyessé válik ezekben a játékokban, később olyan előnyre tehet szert, hogy sem az újoncok, sem az adott karaktert kevésbé ismerő játékosok nem tudnak gátat szabni az illető nevelőcélzatú virtuális pofonjainak. Többek között emiatt hal ki viszonylag gyorsan egy verekedős játék szerverparkja; az emberek megunják a folyamatos alázást, és mennek a dolgukra. Az idők során a fejlesztők többféle stratégiával próbáltak fellépni a jelenség ellen, inkább kevesebb, mint több sikerrel – és hát azt mi sem tudjuk, hogy a Reversal Edge forradalmat hoz-e. Mindenesetre az ötlet érdekes: mikor valakinek a karaktere látszólag behozhatatlan előnyre tesz szert, a vesztésre álló fél gombnyomásra lelassíthatja az időt, hogy bevigyen egy, a meccs kimenetelét is befolyásoló kombót.

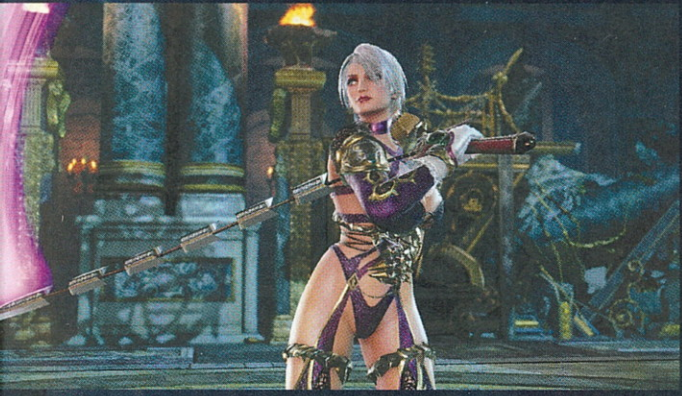
Az időlassítás persze a másik félnek is hagy esélyt, hiszen ha felismeri az érkező támadást, az utolsó pillanatban kivédheti azt. Hatásos trükk, nem mondom – hogy bejön-e, és a jövőben minden bunyós játék időlassítással próbálkozik-e majd, csak az idő döntheti el. És ha már szóba jöttek az újdonságok: a Lethal Hitnek keresztelt mechanika lényege, hogy egy kellően szerencsés ütés akár a levegőbe is repítheti az ellenfelet, akit így nemcsak megsorozni lehet, hanem egyből a földhöz is vágni, így jelentős sebzést okozva neki. Illetve apró, de érdekes adalék, hogy a kardok pengéje a manga stílusú harcosok szépen belőtt haját is meg tudja nyirbálni, bár ez aligha lesz végső érv a vásárláskor.

RÉGI HARCOSTÁRSAK

Verekedős játékról lévén szó persze van, ami nem változik. Ilyen, hogy az arénák most is körbetáncolható, zárt helyszínek lesznek, amelyek határai az

Végtelen háború Európáért

A Soulcalibur-játékok története már csak azért is megér egy misét, mert sok más sorozattól eltérően ezúttal egy, a valós történelemben játszódó szériáról van szó. A sorozat legelső része, az 1995-ben játéktermekbe bocsátott Soul Edge című játék 1584-be kalauzolta el az érdeklődőket, mikor is a világ legjobb harcosai álltak egymással szemben a Soul Edge névre keresztelt, lelkeket gyűjtő, és ezáltal a birtokosát szupererőssé tevő varázskard feletti hatalomért vívott mérkőzéseken. Ennek a játéknak a folytatása lett a játéktermek, majd a SEGA Dreamcast közönségét is meghódító Soulcalibur, amelyben a harc már nem csak a kardért, hanem a teljes emberiségért folyt – és hát folyik a mai napig, a Soul Edge ugyanis érthető módon minden újkori uralkodó, hadúr és katona fantáziáját izgatja. A Soulcalibur V már a XVII. században játszódott, a sztori pedig az akkori Magyar Királyságot is magába foglalta, de mivel hangulatilag nagyon távol állt a régi részektől, a Soulcalibur VI a Soul Edge és az első Soulcalibur közé ékelődik majd, feltárva pár titokzatos részletet, amit minden bizonnyal a legnagyobb rajongók is értékelnek majd.



Tika mester ugyan nincs mellettünk a képaláírások gyártásakor, de ez a páncél nem tűnik túl hitelesnek.

esztétikán túl a különböző mozdulatok dinamikáját is meghatározzák (értsd: sarokba szorítva máshogy küzd majd a karakter, mint az aréna közepén). Visszatérnek továbbá a sorozat ismerős megoldásai: fegyvereinkkel leüthetjük az ellenfél páncéljának egyes elemeit, illetve az előző részben bevezetett Critical Edge is borsot törhet az orrunk alá – ennek lényege, hogy minden egyes támadási gombot a kellő időben egyszerre lenyomva előhozhatunk egy automatikus, kivédhetetlen kombót.

Szóval az új platform és a mechanikai újdonságok ellenére ez mégiscsak egy klasszikus Soulcalibur lesz, olyan karakterekkel, mint Taki, Grøh, Ivy, Kilik, Mitsuguri, Nightmare, Siegfried Schtauffen, Sophitia, Xianghua vagy Zasalamel – illetve egyelőre ezeket a karaktereket erősítették meg. No meg ott van a borítónkon és a játék európai dobozképén is feszítő Geralt, aki ugyan nem része a kánonnak, de kardjai miatt érdekes adalék a Soulcalibur VI-hoz – arról nem beszélve, hogy ez a játék kapja az eddigi legjobban kidolgozott fehér farkas modellt!

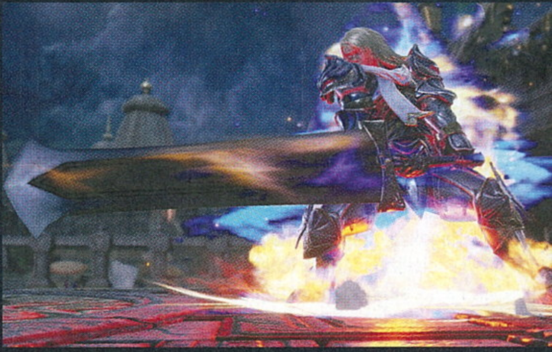
CSAK NEKÜNK, CSAK MOST

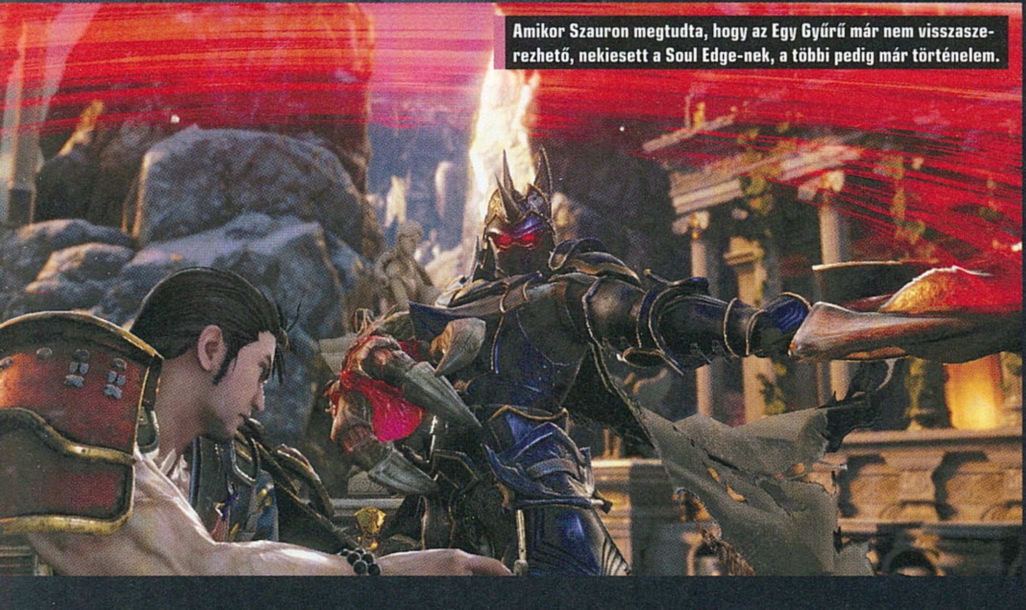
Konzolos szemmel nézve a Soulcalibur VI talán nem tűnik olyan forradalminak, mintha az ember PC-sként abból a tényből indul ki, hogy eddig egyetlen, a sorozatba tartozó játék sem jelent meg számítógépen, pedig azért van itt még egy érdekesség, amire érdemes figyelni: ez az epizód a korábbi Soulcaliburökkel szemben nem jelenik meg a japán játéktermekben. Minden egyes mozdulatot, technológiai megoldást az asztali, otthoni platformok határoznak meg, ez pedig a játékmenet egészére is kihatással lehet. A feltételes módnak persze oka van: egyelőre nem tudjuk, milyen játékmódokra számíthatunk, a fejlődés lehetőségét is balladai homály fedi, nem beszélve az online opciókról, melyek a Namco mostani játékfelhozatalának gerincét képezik. És hát ugye ott van a történet is, amiről eddig tényleg keveset tudni. Jómagam, aki szerettem a Mortal Kombateket és az Injustice-játékokat, illetve hülyét kaptam a Tekken 7 határozottan fertelmes sztorijától, kifejezetten örülnék egy normális forgatókönyvek, amit esetleg a 21. századi elvárásoknak megfelelően megrendezett videobetétekkel egészítenek ki a fejlesztők. És szerintem nem volnék ezzel egyedül...

Mindez persze a „mikor" kérdésén is múlik. A Bandai Namco szándékosan nem ad meg dátumot, csak annyit mondanak, hogy még idén megjelenik a játék – tekintve, hogy az év eleje óta mutogatott változatok még mindig pre-alfának tűnnek (azaz nagyon sok játékmeneti funkció hiányzik belőlük), jómagam nem hiszem, hogy ősz előtt megérkezne a program. Sőt, egy késés sem lenne akkora baj, mondjuk, ha megelőzné egy jó kis nyílt bétateszt, amely során a kiadó felmérné a játékosok igényeit. Mert bár minden, amit eddig láttunk, tetszetős, azért csak eltelt hat év a nem annyira jól fogadott Soulcalibur V óta, és hát a szintén azonos istállóba tartozó Tekken 7 sem sikerült tökéletesen. A magam részéről bízom a Bandai Namco belátásában, illetve hálás vagyok a játék PC-s megjelenéséért, de az ördög ügyvédjét játszva kicsit aggódom is a programért, mert ennyi idő után jó lenne egy minden fronton klappoló folytatással gazdagodni. Persze mikor kijön a játék, úgyis elfelejtem minden gondom-bajom, és akár félkész, akár nem, biztos beleteszek majd pár tucat játékórát – hiába, ilyen a szerelem.

Egy penge mind felett

A Soul Edge nevű kard a Soulcalibur-univerzum alfája és omegája, amit természetesen a játékosok is megszerezhetnek, extra erővel vértezve fel így a karaktereket. Az eddigi játékoktól eltérően a Soulcalibur VI-ban nem ugyanaz a szuperképesség öröklődik majd tulajdonosról tulajdonosra, hanem minden egyes harcos saját külalakkal és képességekkel gazdagodik a Soul Edge birtokosaként. Ez a játékmenetbeli újdonság bizony számtalan meglepetést okozhat majd a későbbiekben, igaz, részleteket egyelőre nem árult el a kiadó.





Amikor Szauron megtudta, hogy az Egy Gyűrű már nem visszaszerezhető, nekiesett a Soul Edge-nek, a többi pedig már történelem.

ELVESZVE AZ ŰRBEN

DOLMEN

[ÍRTA WILSON]

Brazilok erednek a Dark Souls nyomába: legendás lények helyett egy komor sci-fi univerzum vár, egy elfeledett civilizációval, rovarszerű ellenfelek millióival, és a japánoktól átemelt játékmenettel. Na meg a közösségi finanszírozás ígéretével.

A naprendszerünk csecsemő az univerzum nagyságához képest: az emberiség, bár elérte a csillagokat, még nem hódította meg azokat – civilizációnknak lehet, hogy nem is ez a sorsa, hiszen ki tudja, mik rejtőznek a bolygók és aszteroidák sötétségében? Egy valaki azonban egész biztos megtudja: te, azaz az általad irányított névtelen asztronauta, aki sztázisból ébredve a Földtől fényévekre találja magát, teljesen egyedül, furcsa, rettenetes külsejű és rémségesen veszedelmes szörnyek között. A feladatod egyszerű: kideríteni, hogy hol vagy, hogy kerültél ide, és hogyan tudsz innen elmenekülni.

Lehetőleg életben és lehetőleg haza. Akárhol is legyen. Az „akárhol" rész persze csak képletesen ismeretlen, hiszen a Dolmen helyszíne Revion Prime: egy olyan ellenséges bolygó, ahol a galaxis történetének legnagyobb népirtása zajlott, és ahol egy letűnt civilizáció hátramaradt romjai között fenevadak leselkednek, mindent és mindenkit felfalva.

CSILLAGKÖZI INVÁZIÓ

A Dolmen ráadásul mindezt egy olyan akció-kalandjáték formájában képzeli el, amit nem túlzás Dark Souls-klónnak nevezni. A Dolmenen dolgozó, kevesebb mint 30 főt számláló brazil csapat, a Massive Work Studio egyértelműen a FromSoftware klasszikusát próbálja imitálni, jobban mondva teljes egészében lemásolni – a mozgástól kezdve a csatán át egészen a karakterfejlesztésig minden pontosan olyan, mint a DS-trilógiában.

Ez önmagában persze még egyáltalán nem baj, elvégre, ha nem is a DS teremtette a műfajt, de egyértelműen tökéletesítette, ráadásul érthetetlenül kevesen mertek csak a nyomába szegődni. A gyönyörű látványvilággal rendelkező, szórakoztató, de több sebből vérző Lords of the Fallen, a pazar világgal rendelkező, de nagyon rövidre fogott The Surge, illetve a nagyon sokszor újrakezdett, de végül remekre pofozott Nioh mellett szinte lehetetlen nagyszabású DS-követőt megnevezni, pláne független, indie fejlesztőktől.

A névtelen főhős rátermettségét, jobban mondva az agilitását tekintve valahol félúton van a Dark Souls lomhább, a védekezést preferáló archetípusa, és a Bloodborne irgalmatlanul bátor, vérre éhes akrobatája között. Testét teljes egészében egy minimális védelmet nyújtó exoskeleton borítja, kezében pedig egykezes balta található, valamint egy szabadon aktiválható energiapajzs, amely pár ütést képes felfogni, mielőtt töltés-kényszerszünetre megy és inaktiválódik. Ezen felszereléslista nem kötött, a kickstarteres demóba sikerült becsempészni egy kétkezes kardot is, amely lassabb ugyan, viszont sokkal nagyobbat sebez. Ha pedig ez nem lenne elég, további felszerelés kraftolható, méghozzá a leölt ellenfelekből szerzett nyersanyaggal.

A demóban ezt hozzávetőlegesen öt kategóriában lehet megtenni: az egyszer használatos boosterekkel a rendelkezésre álló energia, a fizikai védelmet nyújtó pajzs, illetve az exoskeletont körülvevő energiaháló állítható helyre; a közelharci fegyverek nem szorulnak magyarázatra, ahogy a páncél sem, és az utolsó kategória, a lőfegyverek intézménye sem fog komolyabb meglepetéseket okozni.

ADATOK

KIADÓ
Massive Work Studio

FEJLESZTŐ
Massive Work Studio

MŰFAJ
Akció-szerepjáték

MEGJELENÉS
2018. ősz

STÍLUSMINTA

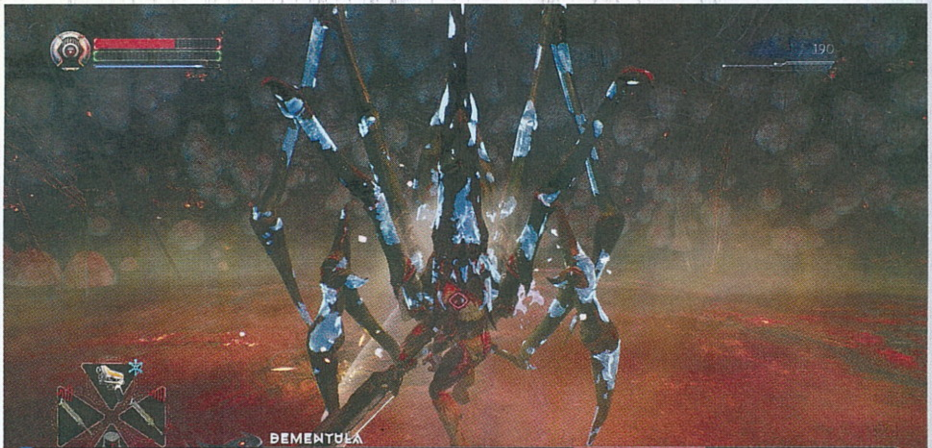
Dark Souls
2011 (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT)

The Surge
2017 (FOCUS HOME INTERACTIVE)

Tábortűz helyett terminál van a játékban, de lényegében azonos célt szolgál: régenerálódni és visszatérni a központi hubhoz, ahol fejleszteni lehet.

BÖJTI ÍGY LÁTJA

A lovecrafti horror, a Dead Space és Giger stílusa a Dark Souls játékmenetével és mechanikájával keverve? Naná, hogy jól hangzik, gondolatban imádtam is, szóval adott volt, hogy a Dolmennek kiemelt figyelmet biztosítok a lapban. Aztán persze ért némi csalódás az indítást követően, mert a mozgás itt-ott fura, plusz valóban nem annyira mai a dizájn és a megvalósítás, mint amennyire mondjuk a Dark Souls 3-nál. Viszont a játék mellett kiállok. A kampány még valami jót is hozhat, akár egy komolyabb támogatót, nem utolsó sorban csak kezdetleges, korai verzió a demó, ami bőven fejlődhet a későbbiekben. Belegondolva az első DS, sőt még a Lords of the Fallen is kicsit esetlen, elmaradott – mindezt feldolgozva aztán teljesen beleestem a próbaverzióba, farmoltam és haltam, fejlesztettem és öltem, hogy eljussak a lezáró bossig. Véletlenül sem hagytam abba, nem léptem ki. Ez pedig sokat elmond. Többek közt azt, hogy ha nem is lesz 70-100 százalék között értékelhető a Massive munkája, azért a Soulsborne programok kedvelőinek így is ajánlott az ismerkedés.


Bizony, ezúttal is vannak nagyra nőtt ellenfelek, akiknél aztán alaposan ki kell ismerni a támadásokat, különben hamar beledöngölnek a földbe.

GR-GR-GIGER

Mivel egy sci-fi világban járunk, a pusztakezes, illetve a közelharci fegyveres támadások mellett természetesen pisztoly is rendelkezésre áll. Ez nagyot ugyan nem sebez, viszont két elementál támadás hívható vele elő: a fagyasztás és az égetés. Előbbi sokkal egyszerűbbé teszi a csatákat, a jégkockává változtatott ellenfelek sokkal kevesebb csapástól esnek szét, utóbbi pedig szó szerint le tudja égetni a bőrüket vagy a végtagjukat. Természetesen ezek az elementál-sebzések visszafelé is hatnak, bizonyos lények képesek égetni, fagyasztani, mérgezni, megvakítani és megrészegíteni is, jelentősen visszavetve ezzel a túlélés esélyeit. A távolsági eszközök ennek megfelelően nem is golyót használnak, hanem energiát, ugyanazt, amivel az életerőt is vissza lehet tölteni, így néha érdemes inkább menekülni vagy védekezni, semmint pár kósza és sok esetben haszontalan találatra elpocsékolni a véges (amúgy az ellenfelek által elhullajtott energiagömbökkel visszatölthető) készletet.

Természetesen az elementálokkal szembeni védelem növelhető, ahogy az összes alapvető tulajdonság is, méghozzá a szintlépések alkalmával. Itt tényleg sikerült az egész rendszert átemelni a DS-ből, azaz a megszerzett tapasztalati pontokat egy kattintással lehet elszórni hét kategória egyikére. Ezen kategóriák (például az erő, a tudomány, a szerencse, az energia) erősítik aztán az alájuk tartozó statisztikákat – a támadó és védekező erőt, az erőnlétet, vagy a súlykorlátot. A rendszer pedig működik, ahogy a játékelem ütőerét képező harc is. A Dolmennek is megvan az a sajátos ritmusa, ahol egyfajta tánclépések követik egymást: egy-két könnyebb támadás, aztán a vetődés, a védekezés/hárítás, amíg az ellenfél is megpróbálkozik a maga mozdulataival. Természetesen a nagyobb, szívósabb lények esetében már figyelni kell azok olyan speciális tulajdonságaira is, mint a mérgezés vagy a fagyasztás, és idővel – főleg a szűkebb folyosókban – a terep is akadályt jelent, hiszen simán beakadhat a fegyver, vagy felrobbanhat egy a falat borító gennyes púp, ami a közelben bármit el tud intézni.

A Dolmen nem találja fel a spanyolviaszt, ellenben a műfaj rajongóinak stílusa és egy-egy összetevője vagy ötlete miatt idővel kimondottan ajánlottá válhat.

A baj alapvetően nem is a rendszerrel van, hanem magával a Dolmen világával: ennél fantáziátlanabb, felejthetőbb és borzalmasabb univerzumot nehéz lett volna kitalálni. A totálisan siralmas helyszín- és karakternevekre csak rájátszanak azok a borzalmas monológok, amiket a társként használt lény (ami vagy egy AI, vagy valami látomás – nehéz kibogozni...) mond folyamatosan, elfelejtett emlékekről, ősi civilizációkról, meg mindenről, amit csak egy VHS-re szánt sci-fitől, horrortól várna el az ember. Mindezt csak tetézi a csapnivaló ellenfél- és pályadizájn, amely egy az egyben feleleveníti a kilencvenes éveket – csak épp nem a jó részét, hanem azt, amikor a 3D technológia még csak gyerekcipőben járt, és elnagyolt, egyszínű textúrák, furcsa alakzatok próbálták az emberrel elhitetni, hogy valami nagyon különleges helyen jár.

VESZÉLYES VIZEKEN

Félreértés ne essék, a Dolmen ettől még nem ronda, sőt. Főszereplője kifejezetten jól néz ki, karakteranimációja meglepően kidolgozott és tetszetős (túlzás nélkül jobb, mint amit a sokkal több pénzből, sokkal nagyobb csapattal készült Way Outban látni...), és egy-két fényeffektet is sikerült jól elkapni, de ezt leszámítva az összhatás borzasztó. Nyomasztó, egysíkú, és nem a jó értelemben véve old school. Megpróbál ugyan egy H. R. Giger-szerű imitációt felépíteni, csak mindezt egy konkrét vízió, vagy egy összeszedett és egységes koncepció nélkül erőlteti.

A csapat elmondása szerint eddig több mint 400 000 dollárt pumpáltak a fejlesztésbe, és a befejezéshez még legalább 90 000 dollárra lenne szükség. Ez a pénz csak magára az alapjátékra elég, további összeg esetében azonban bekerülne egy new game+ mód, egy női főszereplő, PvE és PvP és egy csomó extra is, de őszintén szólva meglepő lenne, ha egyáltalán az alapösszeget sikerülne komoly fájdalmak nélkül összekaparni.

Jelen sorok írásakor alig több, mint 3 hét van hátra a Kickstarter-kampány végéig, és csak a kért összeg kevesebb, mint negyede van meg, de mire az előzetes megjelenik, már véget is ért a gyűjtés. Hogy sikerrel-e, azt csak remélni lehet: a Dolmen kifejezetten szórakoztató, egy indie csapathoz képest pedig meglehetősen kidolgozott, csak épp valódi csodát vagy bármiféle újdonságot nem szabad tőle várni. Idegen, ismeretlen bolygó ide vagy oda.

HÓRUSZ SZEME MINDENT LÁT

DOWNWARD SPIRAL

HORUS STATION

[ÍRTA ASTRODAVE] **A világűr az emberi szervezet számára meglehetősen barátságtalan környezet: ha nem volna elég, hogy olykor vérszomjas szörnyek törnek az arra tévedők életére, akkor majd a -270 °C, a tulajdonképpeni zéró nyomás, vagy épp a levegő hiánya okozhat „némi" problémát.**

Egyes kutatások alapján az űrturizmus igencsak népszerű élményszerzési forrás lesz a jövőben, és akár már manapság is kimerészkedhet bárki, hogy megtekintse a Nemzetközi Űrállomást, amennyiben rendelkezik az ehhez szükséges, csekélyke 25 millió dollárral. Elegendő azonban egyetlen apró kis hiba, és könnyen úgy járhatunk, mint a Hórusz állomás balszerencsés túlélője.

A LEFELÉ TARTÓ SPIRÁL ALJÁN

Tavaly márciusban jelent meg egy VR-eszközökön (HTC Vive-on és Oculus Riften) kipróbálható alkotás, melynél egy űrbázist barangolhattunk be egymagunkban, vagy egy társunkkal együtt, miközben kisebb-nagyobb logikai feladványok megoldásával próbáltuk kideríteni, mi is történhetett az állomáson. Habár a Downward Spiral: Prologue fél óra alatt kényelmesen végigjátszható volt, a játék egyediségét szolgáló gravitációmentes térben való mozgás kétségkívül nyújtott némi kihívást, a rövid sztori megismerését követően pedig akár nyolcfős deathmatch meccsekben is részt vehettünk. Míg tehát a Prologue nevéhez hűen inkább csupán afféle előzetes volt, addig a Horus Stationben már egy hosszabb (és egyben nyomasztóbb) történet részeseivé válhatunk.

Egy elhagyatott bázison magányosan ébredni általában nem kellemes dolog, az ijesztő miliőt pedig csak tovább fokozzák a folyamatosan pirosan lüktető, meghibásodást jelző monitorok. A legkomolyabb nehézséget eleinte a gravitációs erőtől mentes közegben történő közlekedés fogja jelenteni – ennek hiányában ugyanis nem állunk két lábbal a talajon, hanem minden egyes megtett méterért meg kell küzdenünk. Bizonyos felületeken megkapaszkodhatunk a kezünkkel, hogy aztán némi lendületet véve a kijelölt irányba lebegjünk, de idővel szerencsére szert tehetünk egy eszközre, mellyel odahúzhatjuk magunkat a kiszemelt ponthoz.

Az állomáson járva-kelve (de leginkább „úszva") folyamatosan lezárt ajtókba botlunk, melyeket egyszerűbb fejtörők megoldásával nyithatunk ki. Az egyik teremben például erőforrásként működő elemeket kell elhelyezni a megfelelő tárolókban, másutt pedig kapcsolókat aktiválva, vagy kártyát használva válik szabaddá az út. A cselekmény szemmel láthatóan nem a másokkal való kommunikáció során lendül tovább, kutakodásom közben ugyanis élő emberrel nem találkoztam, teljes magányomat azonban enyhítették a bázis biztonsági rendszere által működtetett drónok, melyek mindenre tüzet nyitnak, ami mozog – szerencsére nem maradunk ellenük védtelenek, egy-egy lőfegyvert mi is kézbe vehetünk. Emberünk nem sérthetetlen, néhány találattól könnyedén elveszti az eszméletét, ebben az esetben a legközelebbi kabinban éled újra.

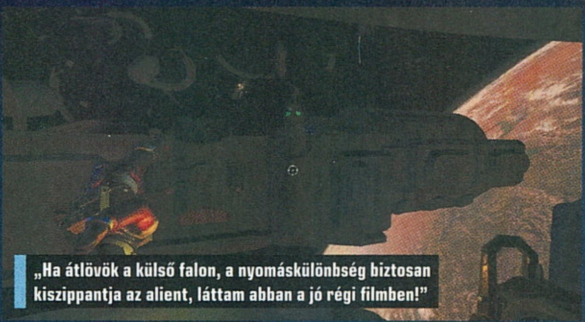
Nem sok olyan nyomasztó hely lehet az univerzumban, mint egy elhagyatott űrállomás, ami ráadásul nem is elhagyatott.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS AZ ŰRBEN

A játék mögött álló finn fejlesztőcsapat meglehetősen friss, hiszen csupán 2016-ban alakultak, a tagok azonban korábban már számos komoly alkotáson dolgoztak. A legfigyelemreméltóbb név talán a (már feloszlott) HIM nevű zenekar énekese, Ville Valo, aki a Downward Spiral zenei betétjeiért felel: a kihalt űrközpontban való bolyongáshoz ugyan aligha illene a gótikus rock műfaja, azonban a helyenként felcsendülő sejtelmes zajok-zörejek kellőképpen alátámasztják az elhagyatottság érzését.

A végleges változatban kooperatív módban is utánajárhatunk majd, hogy a bázis miért sodródik magára maradottan az űrben, emellett pedig további többszemélyes küzdelmek is várhatók: nyolc fő vívhat életre-halálra szóló csatákat a deathmatch során, ezenkívül úgynevezett Túlélő és Horda módok lesznek elérhetők. Míg a Prologue-hoz szükség volt valamilyen virtuális valóság fejszettre, addig ez alkalommal anélkül is kalandozhatunk, hogy bármit a fejünkre kellene helyeznünk, de természetesen a PlayStation 4-re is érkező Horus Station támogatni fog jó néhány VR-formátumot (úgymint PSVR, Oculus Touch, HTC Vive és Windows Mixed Reality).

A készítők mindemellett úgy szeretnék a kellő atmoszférát megteremteni, hogy az űrhajótörötteknek nem szükséges hátrahagyott naplórészletekből vagy hosszas átvezető videókból összerakni a sztorit, inkább hagyják, hogy a kellemetlenül csendes környezet meséljen. A közel nyolc felvonáson átívelő történetet végigjátszhatjuk majd felfedező módban is, melynél harc helyett csak a rejtvényekre szükséges figyelni. Kétségkívül izgalmasnak tűnik tehát a játék, feltehetően nem válik egy fekete lyuk áldozatává.



„Ha átlövök a külső falon, a nyomáskülönbség biztosan kiszippantja az alient, láttam abban a jó régi filmben!"

ADATOK

KIADÓ
3rd Eye Studios

FEJLESZTŐ
3rd Eye Studios

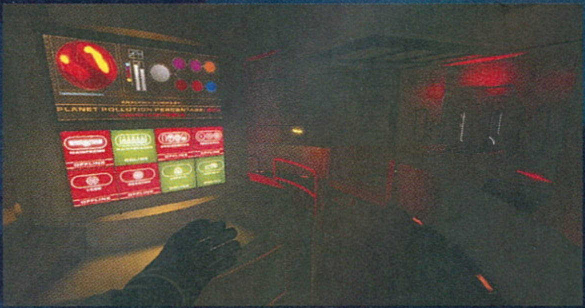
MŰFAJ
sci-fi kaland

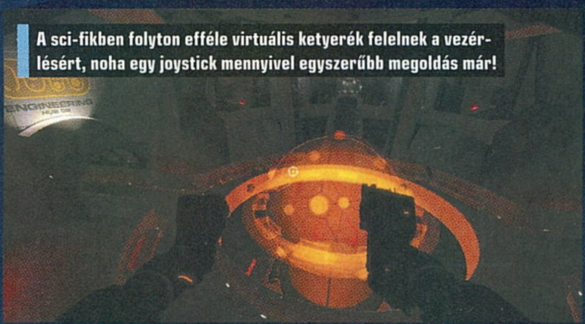
MEGJELENÉS
2018. tavasz

STÍLUSMINTA

ADR1FT
2016 (505 GAMES)

Lone Echo
2017 (OCULUS STUDIOS)





A sci-fikben folyton efféle virtuális ketyerék felelnek a vezérlésért, noha egy joystick mennyivel egyszerűbb megoldás már!

NINTENDO SWITCH
NINTENDO LABO
Toy-Con 01 VARIETY KIT
Toy-Con 02 ROBOT KIT
ÉPÍTENI
Építsd meg a Toy-Con nevű karton kellékeket a Nintendo Switch konzolodon levő interaktív segédlettel.
JÁTSZANI
Rakd össze a Toy-Con kellékeket a Nintendo Switch konzoloddal és játssz teljesen újfajta módon!
Fedezd fel a Toy-Con kellékek titkait, miközben összeszereled őket, majd találj fel újfajta játékmódokat!
FELFEDEZNI
7
www.pegi.info
Kizárólag Nintendo Switch konzolra
(külön kapható)
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.
CONQUEST entertainment
www.nintendo.hu
Nintendo

RÉGI IDŐK SCI-FIJE

ELEA EPISODE 1

[ÍRTA **DREAMER**] AZ UTÓBBI ÉVEK FOLYAMÁN MEGCSAPPANT A SÉTÁLÓ SZIMULÁTORKÉNT MEGBÉLYEGZETT INTERAKTÍV ÉLMÉNYEK NÉPSZERŰSÉGE, ÁM A STÍLUST KORÁNTSEM NEVEZHETJÜK KIHALÓFÉLBEN LÉVŐNEK. AZ ELEA RÉSZBEN ERRE SZERETNE EMLÉKEZTETNI MINKET, NO MEG ARRA, MILYEN KÖNNYEN ELVÉSZ AZ EMBER AZ EMLÉKEI NÉLKÜL.

A Kyodai már 2016-ban beharangozta az első játékát, az Eleát, viszont egészen eddig síri csend honolt a projekt körül. Nem sokkal a megjelenés előtt bukkant fel újra, és csak ekkor tudhattunk meg többet a korábban titokzatos csendbe burkolódzó játékról. Eszerint az Elea egy epizodikus, interaktív kalandjáték lesz, amely szakít a ma már normának számító, könnyen követhető történetmeséléssel, és helyette inkább saját irányvonalat vesz.

SZERELMESLEVÉL

A sztori egy anya történetét meséli el, aki a nem túl távoli jövőben él a férjével és kisgyerekükkel, miközben a második baba már éppen úton van. Fia, Francis azonban azon szerencsétlen fiatalok közé tartozik, akik a Földön született gyerekek között kialakult genetikai mutációval jöttek a világra. A mutáció nem okoz testi elváltozást, sokkal inkább az elmét támadja meg, és irányíthatatlan dührohamokat okoz. A tudósok nem találnak gyógyírt a genetikai változás kezelésére, kizárólag a tünetek enyhítésére képesek.

A kezelésnek azonban megvan a maga ára: mellékhatásul élettelenné és rideggé teszi a gyerekeket. A járványként terjedő betegség és a gyógymód hiánya így szétszakította a családokat, ezért bízva a változásban, a Föld lakossága más bolygók kolonizálását tűzte ki elsődleges feladatnak. Csakhogy ez a cél keményebb diónak bizonyult, mint azt először gondolták...

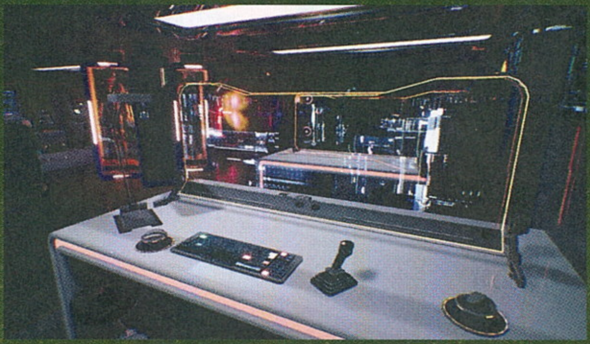
A Pilgrimage, avagy Zarándoklat névre keresztelt kutatóbázis elveszett az űr egy távoli pontján. A fedélzeten tartózkodók olyan önkéntesek voltak, akiket a Föld legkülönbözőbb pontjairól szedtek össze, legfőbb feladatuk pedig az lett, hogy egy újonnan felfedezett naprendszer Földhöz hasonló bolygóját lakhatóvá terraformálják. Elea férje, Ethan is a fedélzeten tartózkodott.

A felderítés csak 13 évvel később kezdődik meg, ám ebből az akcióból már főhősnőnk is kiveszi a részét. Az alig egy tucatnyi embert szállító mentőhajó az ismeretlen bolygó körül áll pályára, Elea azonban nem bírja ölbe tett kézzel kivárni a fejleményeket, ezért saját maga indul útnak a kolonizálandó égitest felé. Egyetlen társa a hajó mesterséges intelligenciája, Kazumi, akinek igyekezete baljós árnyékként vetül a kutatónő törekvései fölé.

KIRAKÓS

Játékmenetét tekintve az Elea a vizuális történetmesélést igyekszik ötvözni az egyszerű, könnyen értelmezhető puzzle-ökkel. A feladványok a sztori kibontása közben kerülnek elénk, és kissé az iskolai kompetencia tesztekre emlékeztetnek. Annak ellenére, hogy Elea egy tudós, a puzzle-ök nem bonyolult számítások elvégzésén vagy nehezen értelmezhető kapcsolatok feltárásán alapulnak, hanem a józan eszünkre támaszkodva kell megoldást találnunk egy-egy problémára. Ilyen például az, amikor elcsennénk egy kollégánk digitális karperecét, ám ezt anélkül szeretnénk megkísérelni, hogy az közben tetten érje enyveskezű főhősünket.

Hogy mi a megoldás? Nos, amikor belépünk a kolléganő szobájába, megkér bennünket, hogy hozzunk neki egy kávét. Ekkor Eleának eszébe jut, hogy a saját szállásán található olyan gyógyszer, ami túladagolás esetén azonnal álomba szenderíti a fogyasztót. Ahhoz, hogy tudjuk, hogyan teljesíthető a feladat, be kell járnunk az űrállomást, és meg kell találnunk az ebédlőhelyiséget, ahol lefőzhetjük a koffeinben gazdag italt, majd át kell sétálnunk a hajó másik végébe, ahol a szobában kutakodva hamarosan megtaláljuk a szóban forgó altatót is.



ADATOK

KIADÓ
SOEDESCO Publishing

FEJLESZTŐ
Kyodai Ltd.

MŰFAJ
kaland

MEGJELENÉS
2018.04.24.

STÍLUSMINTA

Adr1ft
2016 (THREE ONE ZERO)

Tacoma
2017 (FULLBRIGHT)

A látvány már most is egészen rendben van, bár a játékon belüli glitch-ek esetében a valóságban ki fog folyni a szemünk...

VELIA

AHOGY AZ A BEHARANGOZÓ ELŐZETESBŐL MÁR KIDERÜLT, AZ ELEA FŐ TÖRTÉNETI SZÁLA EGY ÚJ BOLYGÓ FELFEDEZÉSÉRŐL ÉS ANNAK BENÉPESÍTÉSÉRŐL SZÓL. A JÁTÉK CÍME EGY ÓKORI ANTIK VÁROS NEVÉBŐL ERED, MELYET A GÖRÖGÖK ALAPÍTOTTAK IDŐSZÁMÍTÁSUNK ELŐTT 540-BEN. ELSŐ LAKOSAI OLYAN MENEKÜLTEKBŐL TEVŐDTEK ÖSSZE, AKIK A PERZSA HADAK ELŐL TELEPÜLTEK ÁT DÉL-ITÁLIÁBA, ÉS FŐKÉNT KERESKEDELEMMEL FOGLALKOZTAK. A VÁROS KÉSŐBB RÓMAI FENNHATÓSÁG ALÁ KERÜLT, MAJD IDŐSZÁMÍTÁSUNK ELŐTT 88-BAN ÚJ NÉVEN VÁLT ISMERTTÉ. AZ AKKOR VELIAKÉNT EMLEGETETT EGYKORI VÁROSÁLLAM MUNICÍPIUMMÁ VÁLT, ÉS POLGÁRI JOGOKAT KAPOTT. A HELYET MA ASCEÁNAK HÍVJÁK, ÉS NAPJAINKBAN A CILENTO ÉS VALLO DI DIANO NEMZETI PARK RÉSZÉT KÉPEZI.

A feladványok persze nem minden esetben ilyen egyértelműek, főleg ami a játék elejét illeti, ott ugyanis egy beavatkozást követően Elea emlékeit éljük újra. A nő önként vágott bele a kezelésbe, ami meggátolja egyes emlékek felidézését, és ez a procedúra hibákat szül a Mindscape nevű hiperrealisztikus programban, amit a felfedezőhajó fedélzetén lévők egyfajta szórakozásként, a valóságtól való menekülésre használnak.

A szoftver különös, álomszerű jeleneteket mutat a nőnek, amik helyenként horrorisztikusak, máskor idilliek, esetenként pedig szürreálisak. Ezen szegmensek alatt az utasítások nem mindig világosak, ekképpen tovább erősítve a kiszolgáltatottság érzetét, játékos szempontból pedig kifejezetten idegesítőek. A nem egyértelmű utasítások a későbbiekben is felütik a fejüket, ám a környezet kisebb-nagyobb zugainak alapos átkutatásával és a párbeszédek figyelmes végighallgatásával orvosolható a probléma.

Az már viszont kevésbé elfogadható, hogy sok esetben az ok-okozati összefüggés szkripthez kötött. Az altatóval dúsítani kívánt kávéhoz például azonnal, automatikusan hozzáadódik a szer, amint hozzájutunk a gyógyszerhez, ezt azonban a játék sehogyan sem jelzi, még a célt mutató menü előhívásával is az az utasítás jelenik meg, hogy „Találj megoldást a kávé és a gyógyszer összekeverésére". Egyedül azok a szemfülesek fogják észrevenni a cselekmény alakulását, akiknek feltűnt a bögre ikonjának változása. Valamint a kollégánő addig hozzá sem nyúl a kávéjához, amíg Elea nem hagyja el az emeletet, ekkor viszont azonnal lezajlik a várt akció. Gyanúm szerint a készítők feltehetőleg az animációk kihagyásával akartak spórolni a fejlesztési időn, és inkább a helyszínekre koncentráltak.

VAN MIT JAVÍTANI A KÉSZÜLŐ JÁTÉKON, DE AZ ANNYIRA OLCSÓ, HOGY A MŰFAJ KEDVELŐI BÁTRAN KIPRÓBÁLHATJÁK.

ÓDA A KLASSZIKUS SCI-FIHEZ

Ahogy az a fentebb leírtak alapján sejthető, az Eleát a régi idők science fictionjei ihlették, ám ez az állítás nem kizárólag a történetre igaz. A játék látványvilága olyan klasszikusoktól vesz kölcsön elemeket, mint Stanley Kubrick 1968-as remekműve, a 2001: Űrodüsszeia, Ridley Scott halhatatlan alkotása, a Szárnyas fejvadász, vagy épp George Lucas eredeti Star Wars-trilógiája.

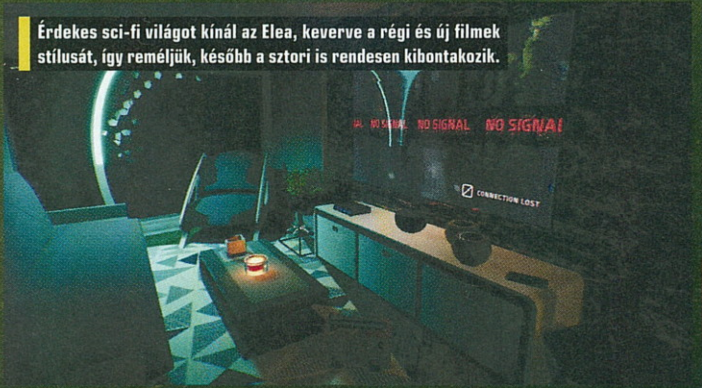
Az egyszerű geometriai formákon alapuló „díszlet" védjegyei a mély kontraszt, a színek telítettsége, a neon élénksége és a műanyag csillogása, melyek mind szemkápráztató látványt nyújtanak. A játék ezeket az ismerős képeket ötvözi a modern világ jövőről szőtt futurisztikus elképzeléseivel, melyek jellemzői a 3D-s holografikus kijelzők, a tengernyi üveg és a változó kamerafókuszt imitáló effektek.

Az említett két megközelítés összemosásával egy hibrid vizuális világot kapunk, ami többségében szemkápráztató látványt biztosít, ám az álomszekvenciák alatt, a mesterséges grafikai bakik elcsúfítják a környezetet. Röviden: amikor a játék szép, akkor nagyon mutatósan fest, amikor pedig rondának kell lennie, a szemünk is ki fog folyni az égő narancssárga színek és zavaros képek láttán.

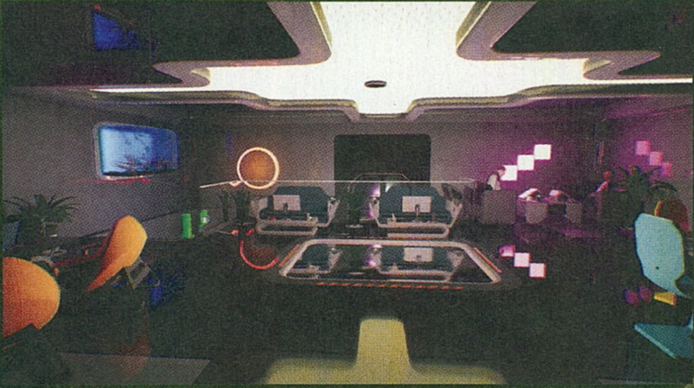
LENDÜLETESEN

Az Elea legfőbb problémái jelenleg a játék célkitűzéseinek helytelen kommunikálásában vagy azok teljes elhanyagolásában, a ritkán frissülő automatikus mentési rendszerben, és a gyenge színészi játékban rejlenek. A program ritkán felbukkanó checkpoint-alapú mentési rendszert használ, aminek főként akkor isszuk meg a levét, amikor folytatnánk a játékot, és azzal szembesülünk, hogy a szakasz első feladatától kell újrakezdenünk az adott részt. Jelenleg nincs mód manuális mentésre, pedig határozottan örülnénk, ha ez a későbbiek folyamán bekerülne a programba.

Továbbá hiába van a főszereplőnek a Sigourney Weaveréhez kísértetiesen hasonló orgánuma, ha a hölgy nem tud vele játszani. Ez alól a mellékkarakterek sem képeznek kivételt. Sokszor úgy érződik, mintha maguk a fejlesztők olvasták volna fel a szövegkönyvet, majd rakták volna bele a rögtönzött szinkront a játékba, ahelyett, hogy felbéreltek volna pár színészt. Egy teljes szinkroncsere csakis jót tenne a végső produktumnak. Ezektől eltekintve az Elea egy teljesen vállalható alkotás, a Steamen elkért jelenlegi 5 eurót (nagyjából 1600 forintot) mindenképpen megéri. Később ez még emelkedhet, illetve várható az Xbox One-os változat is.



Érdekes sci-fi világot kínál az Elea, keverve a régi és új filmek stílusát, így reméljük, később a sztori is rendesen kibontakozik.



SHELLY NUKEM 3D

ION MAIDEN

[ÍRTA BÖJTI] **Bombshell jött, látott és... nem győzött, mikor két éve megjelent, Duke jogi okokból nővé operált változataként. Persze a névvel kapcsolatos herce-hurcák ellenére a 3D Realms szerencsére nem engedi el ezt a történetet – hála az égnek, elvégre az Ion Maiden egy igazi, hangulatos adrenalinbomba.**

Sokan talán már nem is tudják, hogy a kilencvenes évek elején a Duke Nukem két epizódja még oldalnézetes, 2D-s akciójáték volt, ami nem is csoda, elvégre, ahogyan a Street Fighter és a Dynasty Warriors első részei, úgy a 3D Realms (akkor még Apogee) korai szárnypróbálgatásai felett is eljárt az idő. Pláne a '96-os Duke Nukem 3D után, ami igazából mind PC-n, mind pedig konzolon begyűjtötte a maga híveit, akik a Wolfenstein és a Doom után valódi 3D-t és szabadságot akartak. Nos, megkapták, méghozzá egy tökös, mocskos szájú és állandóan poénokat dobáló gyilkológép képében. Ez a remekmű a mai napig közkedvelt, hangulatának és nagyon erős játékmenetének köszönhetően nem meglepő, hogy megingathatatlan fanbase-t épített. Emiatt különösen fájdalmas lehet az eredeti alkotóknak, hogy elvesztették a jogokat, amire a 2016-os Bombshell lett a válasz. Azonban bebizonyosodott, hogy Shelly eleve nem Duke, ráadásul a játék hiába indult eredetileg Nukem-fejlesztésként, ha utána a pereskedések miatt muszáj volt szinte mindent megváltoztatni benne. A végeredmény így egy aranyos kis kétkaros lövölde lett, de sajnos semmi több.

Emiatt aztán pont kapóra jött a 3D Realmsnek a 2014-ben alakult Voidpoint, elvégre annak fejlesztői igazi retroélményt céloztak meg szerzeményükkel, az Ion Maidennel (egyébként ebből a címből mennyire király metál-shootert lehetett volna készíteni, persze Eddie főszereplésével), ami egyrészt a Bombshell előzménye, másrészt pedig a nagy visszatérés. Igen, jól olvastad, a korai hozzáférésben elérhető steames program ugyanis egy nagy kanyarral visszatér a gyökereihez, hogy vért és húscafatokat kirobbantva jól tökön rúgja a modern Duke-ot, majd az arcába nevetve építse újra azt, amit egyszer már a hozzá nem értő kezek leromboltak.

A DUSK után egy újabb cím, ami a nosztalgiára épít, de nem is akármilyen formában: a műfaj legjobbjai közé kerülhet az Ion Maiden.

ADATOK

KIADÓ
3D Realms

FEJLESZTŐ
Voidpoint LLC

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2018.02.28.

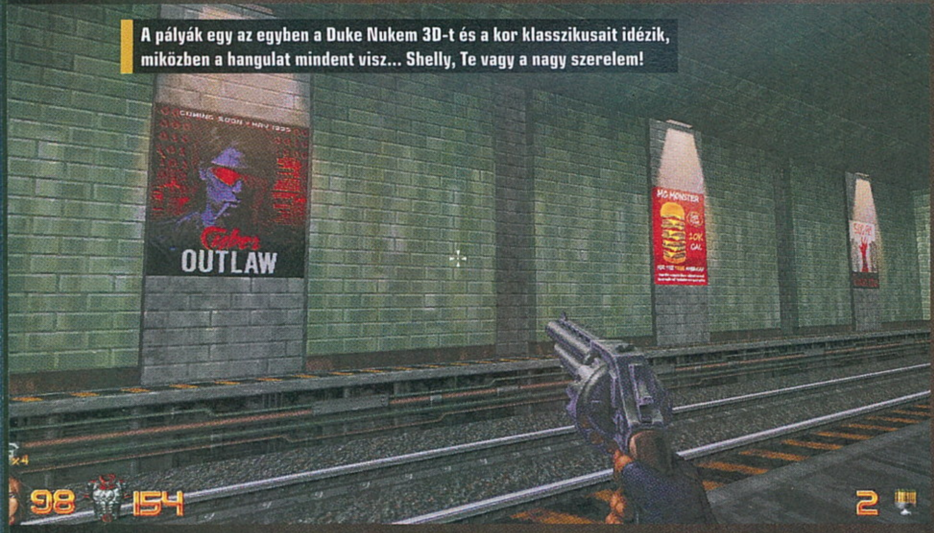
STÍLUSMINTA

Duke Nukem 3D
1996 (GT INTERACTIVE SOFTWARE)

Blood
1997 ((GT INTERACTIVE SOFTWARE)

RÉGEN MINDEN JOBB VOLT!

A stílusból adódik egyébként, hogy az Ion Maidenről írva akkor van az embernek a legnehezebb dolga, ha a sztorit és a játékmenetet kell ismertetni. Nem azért, mert ezek olyan botrányosan rosszak, hanem inkább amiatt, mert nehéz bármi újat mutatni, elmesélni. A történet ugyanis közvetlen előzménye a Bombshellnek, a főhős így ezúttal is Shelly Harrison, a Global Defense Force, avagy a globális védelmi erők tűzszerésze. A lány ellenlábasa egy bizonyos transzhumanista Heskel doki, aki kibernetikus hadseregével szabadítja el a poklot, mire Bombshell úgy dönt, hogy „itt az ideje a bombákat inkább élesíteni a hatástalanítás helyett". Ja, hááát, izé... bestseller nem lesz az alapból, el kell ismerni, arra viszont jó a háttér, hogy a játékos fegyvert ragadva a pályára és az első ellenfelek fejére lépjen, majd meginduljon azon az úton, ami rengeteg opponens kegyetlen leölésével jár.



A pályák egy az egyben a Duke Nukem 3D-t és a kor klasszikusait idézik, miközben a hangulat mindent visz... Shelly, Te vagy a nagy szerelem!

A Build Engine további legjobbjai

A Duke Nukem 3D és az Ion Maiden alatt zakatoló grafikus motor ugyan sok éve volt utoljára használatban, de még ma is remekül fut, a minőségére pedig itt van pár példa, amit nem lehet elfelejteni.

Exhumed (aka PowerSlave) – 1996

Az eredeti címén az Iron Maiden lemezére is utaló játék egy nagyon izgalmas, egyiptomi kalandot mesélt el, ami ráadásul több verziót is megélt. Az EX-re keresztelt változat az FPS játékmenet mellé metroidvaniás elemeket is kevert, így még izgalmasabbá téve a remek kampányt. A konzolos változat egyébként szintén ezt a verziót takarta, csak jobb, dinamikusabb fényeffektekkel, miután a PS-re írt Loaded demonstrálta, hogy ezen a téren mit tud a Sony első asztali platformja.

Redneck Rampage – 1997

Ha az Exhumed az egzotikus, külföldi kaland, a Blood pedig a vérbő rémálom, akkor a Redneck Rampage volt a tanyasi móka, elvetemült karakterekkel és megoldásokkal, komikus ötletekkel. A Xatrix Entertainment (korábban a Cyberia-játékokkal és a Kingpinnel vált ismertté, később pedig Grey Matterként a Return to Castle Wolfensteint tette le az asztalra) power-upokkal és parasztságokkal teleszórt lövöldéjében még arra is volt lehetőség, hogy berúgj, ami azért nem utolsó dolog.

Blood – 1997

Az amerikai Monolith (F.E.A.R., Condemned, Middle-earth-játékok) bemutatkozó darabja az egyik legismertebb cím a Build enginenel készült produkciók közül, amit leginkább brutalitásának és remek játékmenetének köszönhet. A grafikus erőszakkal, horrorisztikus elemekkel, ugrálós fejtörőkkel, teleportálókkal és csapdákkal teli program egy síron túli bosszúhadjáratot mutatott be, aminél a bevethető fegyverek között a lángszóró ugyanolyan standard volt, mint egy vudu baba.

A nagyvárosi helyszín adott, a Build motor látványa kellemesen ismerős, a kettő együtt pedig olyan érzetet kelt, mintha ismét a Duke Nukem 3D-t indítanád el. Szinte már várod, hogy rátalálj a mozira, ahol a földi nőket terrorizáló (képletesen és ténylegesen értve is) disznók arcába térdelsz. Ami ezúttal mégis hiányzik, az a szexi rúdtáncosok és gyámoltalan nők megmentése, de azóta változott a korszak, a nemek harca új irányba lépett, így immáron Shelly az, aki osztja a halált, beszól mindenkinek, majd a pokolba küldi a sereget.

Ebben persze nagy segítségére van a remek fegyverarzenál, ami a sima pisztolytól indulva komolyan felfejlődik a játék első órája alatt, már a jelenlegi változatban is. Természetesen a lőfegyvereken túl gránátot is lehet dobálni, és ennek hála repkednek a húsdarabok, ha pedig eljutsz a rengeteg folyosó

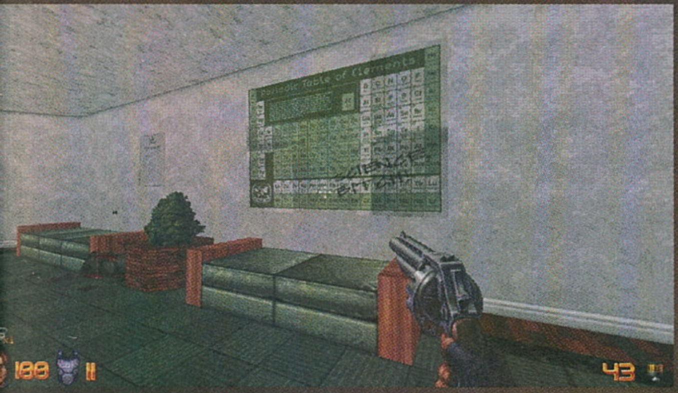
és felfedezendő járat után megnyíló első főellenfélig, akkor a drabális robottól szerzett gépágyú régi szerelmedként simul a tenyeredbe. A nagypapi (leánykori nevén gatling gun) az utolsó másodpercben esik be a képbe, és őszintén, nagyon remélem, hogy a végleges verzióban iszonyatos pusztítást lehet majd vele végezni. Mert. És pont.

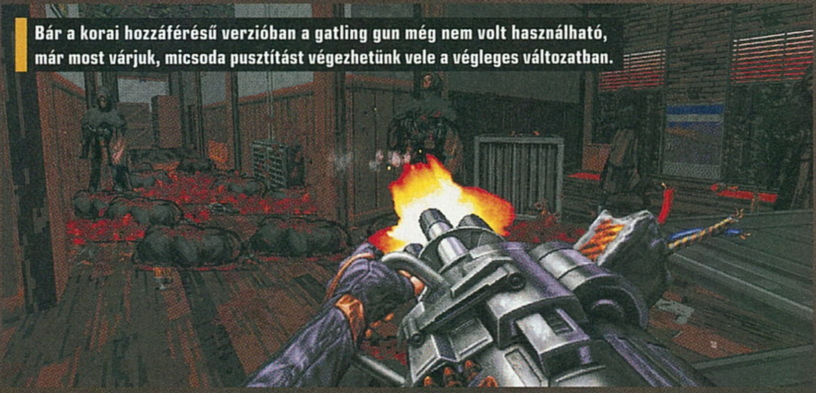
Maga a mechanika az ismert receptet követi. Fegyver előre szegezve, Shelly rohan vagy bandukol, teljes a szabadság a pályákon, közben kisebb folyosók és járatok vannak mindenfele, amiket alaposan fel kell térképezni. Már csak azért is, mert itt-ott kapcsolók vannak, amik titkos helyeket nyitnak meg, vagy éppen a továbbvezető utat, valamint színkódos kártyákat is keresgélhet a játékos, amik persze ismételten a szint végének elérésében nyújtanak segítséget. Itt-ott a falakat is kirobbanthatod, máskor egy szilárdnak hitt felület tűnik el, hogy ellenfelek lepjenek meg hátulról, avagy minden a megszokott, még a pixeles, ám nagyon dizájnos látvány is, ami a zsáner hőskorát idézi nemes egyszerűségével. Mindehhez fantasztikus zene szolgáltatja a talpalávalót, szóval az összkép önmagáért beszél. Legalábbis akkor, ha csíped ezt a hozzáállást.

VÁRJUK KI A VÉGÉT

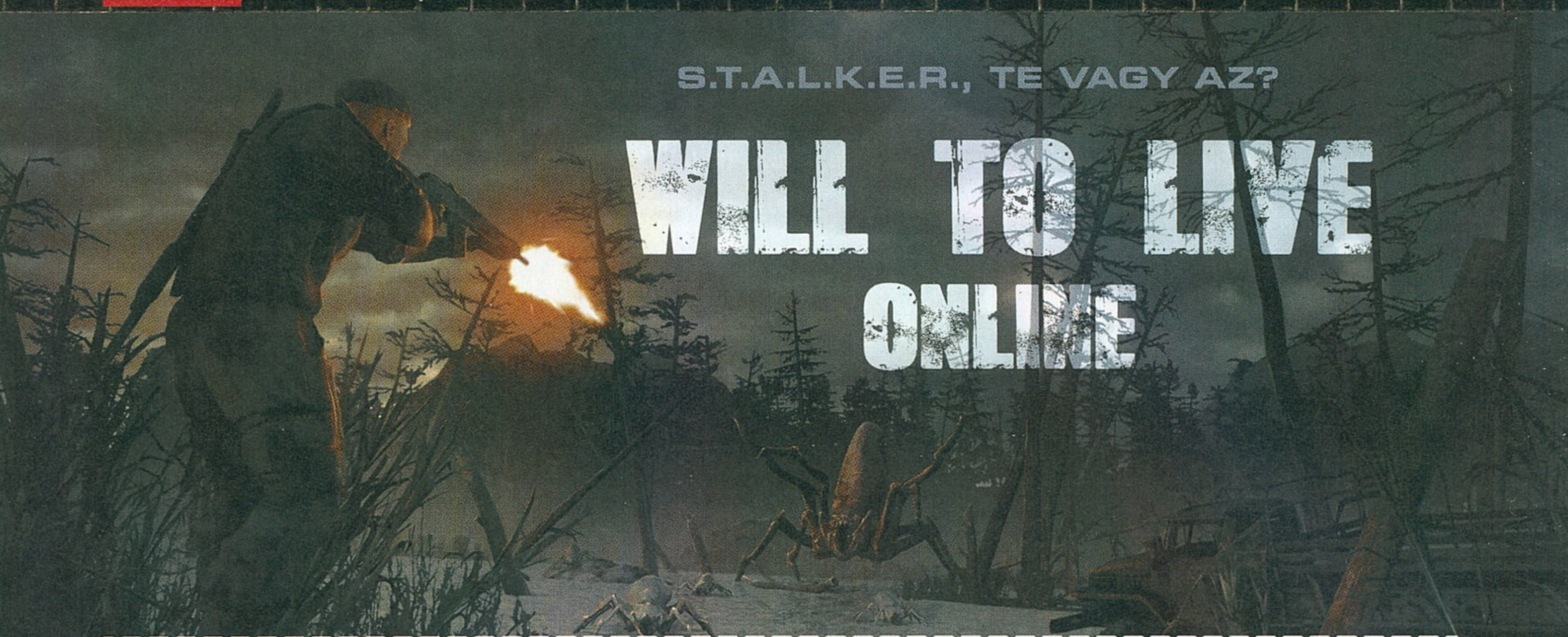
Az Ion Maiden, ahogyan a cikk elején is írtam, jelenleg még korai hozzáférésben van. A 20 eurós (nagyjából 6200 forintos) Early Access változat pár órányi élvezetet nyújt egy „preview" kampány képében, amitől a végleges játék elvileg bőven eltér majd. Avagy esélyes, hogy pár részlet van összeollózva a teljes egészből, ezek fognak végül kiteljesedni. Ami biztosra van ígérve, az a hét nagy zóna a pusztításhoz, a rengeteg fegyver és ellenfél, jó néhány izgalmas bossharc, ütős zene, és persze ami a legfontosabb: a kézzel és szeretettel összerakott világ, ami nem procedurálisan generált. Ráadásként pedig várható valami bejelentés a multi terén is.

Ugyan az Ion Maiden ára a korai hozzáférés során nem fog emelkedni, érdemes már most beleugrani a támogatói szerepbe. Már ha bírod a kilencvenes évek FPS-eit, magát a Duke-stílust. A pályák felépítése, a gunplay, az arzenál (van még shotgun, SMG, minden, ami jó), valamint a legfontosabb, avagy a hangulat zökkenőmentesen hozza mindazt, amiért a 3D Realms annak idején ismertté vált. Persze, vannak olyanok, akik szerint manapság már felesleges ilyen külsejű játékot fejleszteni, mikor a modern technika többre is képes, de nem kell sajnálni, ha te nem így látod: az ellenzők azok, akik nem élhetik át az élményt, mikor a fegyverek régi ismerősként simulnak a kezedbe, majd gyors tempó és hatalmas robbanások mellett küldöd másvilágra a támadók hordáit, akiknek már évtizedek óta szerettél volna újból az arcukba lépni. És ez az élmény valóban megfizethetetlen.





Bár a korai hozzáférésű verzióban a gatling gun még nem volt használható, már most várjuk, micsoda pusztítást végezhetünk vele a végleges változatban.



S.T.A.L.K.E.R., TE VAGY AZ?

WILL TO LIVE ONLINE

[IRTA BATE] **Ha szereted a posztapokaliptikus világok romantikáját, ha imádod a S.T.A.L.K.E.R.-játékokat, és nem ijedsz meg, ha egy programot pusztán az interneten keresztül lehet játszani, akkor az orosz fejlesztésű Will To Live Online mindenképpen megér egy misét, már csak azért is, mert jelenleg meglehetősen olcsón hozzá lehet jutni a több tucat órányi elfoglaltságot biztosító MMO-hoz..**

Mielőtt belemennénk a részletekbe, gyorsan essünk túl az alapokon: a Will To Live Online (innentől WTLO) az orosz AlphaSoft LLC műhelyében készülő, még korántsem végleges, Early Access állapotú játék, ami műfaját tekintve egy belső nézetes, túlélős MMO, ami rengeteg ihletet nyert a Kelet-Európában rendkívül népszerű S.T.A.L.K.E.R.-játékokból. Ha még ezek után is érdekes a program (esetleg most lett csak igazán az), akkor érdemes tovább olvasnod, ugyanis a jelenleg mindössze 15 euróért (cirka 4700 forint) vesztegetett program a befejezetlen állapot ellenére is korrekt szórakozás – már persze akkor, ha a játékos hajlandó néhány nem túl húsba markoló kompromisszumra.

VALAMI TÖRTÉNT, DE NEM EZ A LÉNYEG

A WTLO-nak persze van sztorija, valami furcsa történt a bolygónkkal, ami meglehetősen komoly nyomott hagyott az évezredeken át felépített civilizációnkon, de mindez csak laza körítés, amolyan díszlet, hogy kedvünkre bolyonghassunk egy meglehetősen lepusztult világban. Orosz fejlesztőkről lévén szó, a környezet ismerős lesz, a kezdő helyszínként szolgáló lakótelep például bármelyik magyar kisváros egyik szelete is lehetne, szóval a beleéléssel nagy gond itt biztos nem lesz. A játék kezdőképernyőjén egyrészt választhatjuk a Story opciót, ami egy animált képregény formájában meséli el a program hátterét, illetve rábökhetünk a Play gombra, ami után szervert kell választani (értelemszerűen valamelyik európait), majd megalkothatjuk karaktereinket.

A játék indítása előtt négy osztály (Hunter, Miner, Mercenary, Engineer) között csemegézhetünk, egy szerkesztőben minimálisan testre szabhatjuk a hősünket, illetve adott a lehetőség, hogy rögtön négy különböző szereplőt kreáljunk, hogy a kalandozásaink előtt mindig azonnal választhassunk, hogy kivel kívánunk visszatérni a nem túl barátságos senkiföldjére. Az osztályok természetesen hatással vannak a karakterek alaptulajdonságaira (erőnlét, ügyesség, állóképesség, pontosság, intelligencia, és szerencse), a használható eszközökre (pl. a vadász tudja használni a távcsöves puskát) és a képességekre (értelemszerűen a miner tud igazán jól bányászni), szóval érdemes pár pillanatot eltölteni azzal, hogy milyen stílusban szeretnénk játszani, és melyik szerepkör áll hozzánk a legközelebb.

Ha ezzel megvagyunk, akkor kezdődhet a móka, „elteleportálunk" a WTLO világába, ahol kezdésként csupán egy méretes kés az egyetlen tulajdonunk, és innen kell felküzdenünk magunkat a tápláléklánc olyan fokára, hogy hosszú távon is képesek legyünk életben maradni a biztonságos zónákon kívüli, igen veszélyes vidékeken.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Játékmenet szempontjából a WTLO egy teljesen hagyományos MMO, ennek megfelelően már a kezdő helyszínen találunk néhány olyan csókát, akik azonnal küldetéseket bíznak ránk, nem mellesleg pár perc után a kezünkbe nyomnak egy Makarov pisztolyt némi lőszerrel, ami máris jobb érzés, mint egyetlen pengével szaladgálni.

ADATOK

KIADÓ
AlphaSoft LLC

FEJLESZTŐ
AlphaSoft LLC

MŰFAJ
MMO-FPS

MEGJELENÉS
2018.04.05.

STÍLUSMINTA

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
2007 (GSC GW)

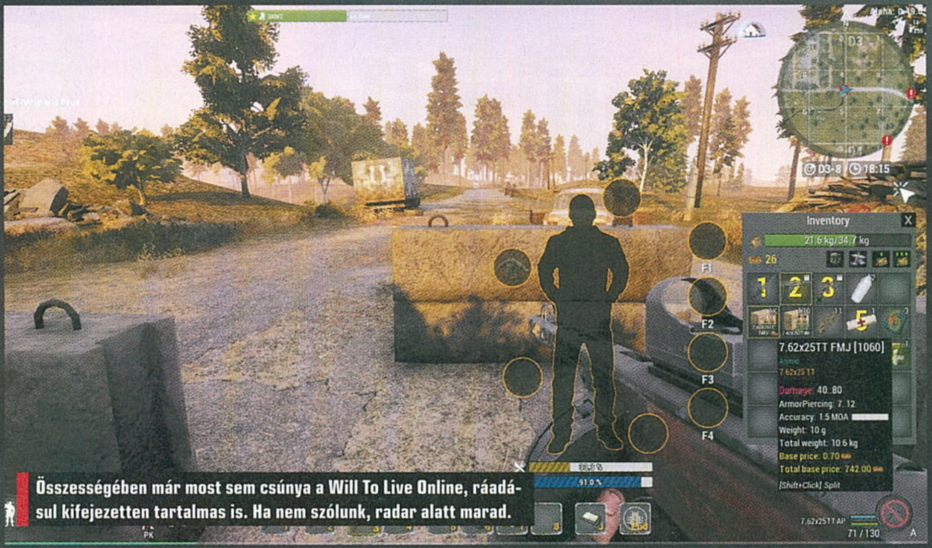
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat
2010 (GSC GW)

Az AlphaSoft lelkes legényei és leányai ugyanakkor nem találták fel a spanyolviaszt, így mindenkinek fel kell készülnie arra, hogy a játék jelenleg úgynevezett fetch-küldetésekkel van tele, szóval a fejlődésünk záloga olyan roppant eredeti missziók megoldása, mint kamilla gyűjtése a helyi orvosnak, vagy mutálódott patkányfarkincák szállítása a fegyverárus csóka számára. A feladatainkat a térképen apró felkiáltójelek mutatják, és a helyszínre érve általában némi ellenállás felszámolása után tudjuk begyűjteni a szükséges vackokat, amivel az NPC-khez visszatérve pénz, felszerelés és tapasztalati pont ütheti a markunkat. Utóbbi idővel szintlépéshez vezet, ami azzal jár, hogy szépen fejlesztgethetjük az éppen aktuális karakterünket...

Ugye ti is trollkodtatok már úgy a pajtikkal, hogy körülöttük lőttetek bele a földbe, miközben azt kiáltottátok, „táncolj"?!

A játékot sajnos ezen a téren nagy kreativitással nem lehet vádolni, szóval, ha valakinek nem pálya, hogy oda-vissza futkározzon a küldetésadók és a térkép bizonyos pontjai között, annak ez a program aligha fog hatalmas örömet okozni. Ha viszont ettől el tudunk vonatkoztatni, elkap a hangulat és kicsit beleéljük magunkat a helyzetbe, akkor kiválóan el lehet szórakozni a WTLO-nal, ugyanis a korai hozzáférés ellenére már legalább 40 órányi elfoglaltságot biztosító tartalom került bele, de a játékidő ezen túl is kitolható, ha szeretnénk a hőseinket maximumra fejleszteni. A szinthatár jelenleg 35, amit elérni nem kis teljesítmény, ráadásul már az is több órányi elfoglaltságot biztosít, hogy normális felszerelést gyűjtsünk össze magunknak.

Persze az túlzás, hogy csak gyűjtögetni, szaladgálni és harcolni kell, hiszen túlélőjátékról van szó, ahol a karakterünk esetében figyelni kell az ital- és élelembevitelre, az eszközeink pedig kopnak, tehát azokat sem árt néha javítani. A survival mód fontos része a programnak, így nem maradunk nyersanyaggyűjtés és tárgykészítés nélkül sem, amihez természetesen receptek kellenek. Kezdésnek például ott a tábortűz kérdése, amihez szükségesek alapanyagok, viszont, ha már lobog a tűz, akkor a leölt bestiák húsából könnyen készülhet vacsora, így kajára például aligha lesz gondunk, ha a sikeresen likvidált lények hullájáról szépen begyűjtjük a husikákat. Hatalmas forradalomról persze ezen a téren sem beszélhetünk, viszont a rendszer hibátlanul működik, és tényleg ad némi extra kihívást, hogy a küldetések megoldása közepette oda kell figyelnünk a karakterünk és a felszerelésünk állapotára is.



Összességében már most sem csúnya a Will To Live Online, ráadásul kifejezetten tartalmas is. Ha nem szólunk, radar alatt marad.

Ha valaki szeret ilyesmivel szöszölni, az könnyen azon veheti észre magát, hogy már az első indítást követően hosszú órákat ölt a játékba...

A VÉGCÉL HOMÁLYOS, DE AZÉRT INDULJUNK EL

A WTLO-ról süt, hogy még nincs kész, de az alkotók legalább figyeltek arra, hogy a fizető játékosok ne maradjanak hoppon. Egyrészt a program rendesen működik, apró bugok persze akadnak, de semmi olyan, ami igazán megkeserítené az életünket, és tényleg van tartalom dögivel. Az persze kétségtelen, hogy a fejlődésen és a jobb cuccok hajkurászásán kívül egyelőre nem látszik, hogy mi a célja a játéknak, ahogy az sem teljesen világos, hogy a különböző klánokhoz csatlakozás lehetősége, illetve a S.T.A.L.K.E.R.-ből pofátlanul lenyúlt anomáliák felbukkanása miképp fogja befolyásolni a játékmenetet. Egy Early Access játék esetében ez persze nem baj, viszont azzal tényleg mindenkinek tisztában kell lennie, hogy a küldetések ellenére főleg a játékoson múlik, hogy mennyi értelmet talál a fejlődéssel egyre táguló, egyre veszélyesebb lényeket biztosító programban – ha például nem hoz lázba, hogy több órányi matatással végre új irányzékot készíthess a nehezen megszerzett fegyveredre, akkor ez nem feltétlenül a te játékod lesz.

A WTLO nem éppen a kreativitás csúcsa, de legalább hangulatos, nem is drága, és mellé ügyesen hozza a S.T.A.L.K.E.R. hagyatékát.

Ha viszont igen, akkor uccu neki, mert az Unreal Engine 4 hajtotta Will To Live a megfelelő vas birtokában egész pofásan néz ki, bőven akad annyi játékos, hogy a PvP sem értelmetlen, így nemcsak az AI irányította szörnyekre, de egymásra is lehet vadászni, ugyanakkor az sem elképzelhetetlen, hogy haverokkal közös szerverre verődve vessétek bele magatokat az ismeretlenbe. A kezelőfelület ugyan kicsit rondácska, és például okáért a tárgykezelésen bőven lenne még mit javítani, de a játék számlájára írható, hogy a fejlesztők láthatóan lelkesek, és szorgalmasan dolgoznak a portékájukon. Az AlphaSoft munkája nem váltja meg a világot, viszont 15 euróért egy olyan élményt kínál, ami az Early Access státusz ellenére is tartalmas, a hibái ellenére is hangulatos, ráadásul folyamatosan fejlődik, és simán benne van a lehetőség, hogy 2019-re egy igazán masszív, és összességében korrekt poszt-apokaliptikus MMO váljék belőle.

HATSZÖGEKBE ZÁRT APRÓSÁGOK

HEX GAMBIT

[ÍRTA **LOR**] **Gyors meneteket, végtelenül egyszerű mechanikát és őrült karaktereket vonultat fel a Hex Gambit, két fejlesztő szerelemprojektje. A játék a jelenlegi formájában még igencsak soványkának mondható, ám ha minden megvalósul, amit a készítők ígérnek, a végeredmény egyáltalán nem lesz rossz.**

A köralapú stratégiák kedvelői egy igazán érdekes fúziót próbálhatnak ki április óta a Steamen a Hex Gambit személyében, ami nem fantasy vagy történelmi témájú környezettel operál, hanem inkább egy mókás-színes kaland, meseszerű figurákkal. Az alfa verzióban elérhető játék sokban merít a One Man Left csapatának előző játékából, a mobilos Outwittersből, ami még 2012-ben látott napvilágot, most viszont egy közösségi kalapozást követően már új címként jelent meg PC-re és Nintendo Switchre is, az alap játékmenetet még több lehetőséggel fűszerezve. A mindössze két fejlesztőből álló stúdió a Kickstarteren kalapozta össze a program elkészítéséhez szükséges 15 ezer dollárt, amiből a korai verzió már elindult a Steamen, bár még valóban alfa állapotról van szó.

TÁBLÁRA A MINIONOKKAL!

Alapvetően egy kétszemélyes PVP/stratégiai játékról van szó, amiben egy vagy két másik játékossal kell megküzdenünk egy hexagonos alapú pályán, leginkább egy hagyományos táblajátékhoz hasonlóan. Mindegyik fél hat karakterből építhet sereget, egy kapitány mellé öt kis „miniont" választva, akik más-más területen erősek és különféle képességekkel bírnak (és mellé elképesztően cukik..). A csapat összeállítását leginkább a Pokémon, a Hearthstone és a Neuroshima Hex inspirálta, a játékmenet pedig a sakkból is kölcsönöz. Kapitányból eleinte véletlenül kapunk egyet, ő nem jelenik meg táblán, csak hátulról mozgatja a szálakat. Öt szintlépésenként újabb vezért oldhatunk fel, ezeket is véletlenszerűen adja oda a rendszer, ezért némi izgalom is vegyül abba, hogy kit próbálhat ki legközelebb a játékos.

ADATOK

KIADÓ
One Man Left Studios

FEJLESZTŐ
One Man Left Studios

MŰFAJ
akció/stratégia

MEGJELENÉS
2018.04.17.

STÍLUSMINTA

Duelyst
2016 (BANDAI NAMCO)

Tactical Monsters Rumble Arena
2018 (CAMEX GAMES)

Kigyúrt, zöld ördög, megidézlek! Nem mondhatni, hogy a Hex Gambit lesz az év legszebb játéka, de stílusos, annyi szent.

A játékmenet pofonegyszerű: az nyer, aki először szed össze 10 győzelmi pontot (victory point), amit olyan módon lehet összeharácsolni, ha leöljük az ellenfél minionjait, vagy egy karakterünkkel megérintjük az ellenség kristályoszlopát. Körönként mindenki négy akciópontot kap, ami elhasználható speciális képességekre, mozgásra és a többi dologra. Bizonyos speckó képességeket csak akkor vethetünk be, ha az ellenfél már elért egy bizonyos mennyiségű győzelmi pontot. Fontos jellemzője a stratégiának, hogy a minionok nem ugorhatnak bárhova, csak úgynevezett „crowdsurf" módszerrel juthatnak át társaik felett. Az egyik fejlesztő elmondása szerint egy sakkos meccs közben jött az ötlet, hogy bármelyik minion átléphessen a szomszédja mellett, amivel nem csak elkerülhetők a feltorlódások a pici pályán, de valójában az egész játék fő taktikáját adja. Természetesen bármerre nem lehet mozgolódni, a crowdsurfing lényege, hogy egy másik saját minion mellé ugorhatunk, aminek köszönhetően a csapat láncszerűen halad át a pályán. A helyezkedés, pozicionálás adja hát a Hex Gambit fő taktikai lehetőségét, a gyűjthető, feloldható karakterek és bevethető különleges képességek inkább fűszerezik mindezt. Külsőre egyébként már most remekül néz ki, gyorsan kezelhető, bár igaz, korai változatában még bőven vannak fagyások, illetve nehezen jön össze az online matchmaking is.

ARÉNÁBA A CUKISÁGGAL!

Egy-egy meccs gyorsan lezavarható, 10-30 perc közt terjed, és maga a játék nem is tűnik különösebben bonyolultnak. Lehetőségünk van 1v1-ben kiállni, vagy 2v2-ben, sőt az online mellett helyi többjátékos módban is, amennyiben egy barátunkkal szeretnénk kipróbálni a produkciót. A fejlesztők tervei közt szerepel az egyszemélyes kampány elkészítése is, amelyben a játékos a gép ellen indulhatna harcba. A 13 eurós (kb. 4000 forintos) korai verzióban egyelőre még nem használható a lokál mód, csak két online játékstílus, és egyelőre még a tutorial is egy webes böngészőből elérhető kézikönyv. A hangsúly később viszont teljes egészében a többjátékos mérkőzéseken lesz. Az ebből már most is elérhető Apex Cup nevű mód egy közösségi verseny, ami egy hónapig tart, és amiben bárki részt vehet. A fejlesztők elmondása szerint a játék szívét a későbbiekben az online ligák fogják jelenteni, minden hónap elején egy frakcióhoz lehet majd csatlakozni, akik területet foglalnak és közösen gyűjtenek pontokat, a csapat trófeáit pedig minden tag megkapja – ez kicsit hasonló, mint amit, mondjuk a For Honor nyújtott. Persze az indulást követően elérhető játékosokat még igencsak nehéz találni, így jelenlegi állapotában a Hex Gambit elég szegényesnek mondható, de kíváncsian várjuk a végeredményt!

Érdekes alapötlet, igazán imádnivaló grafikai körítés mellett. Ha bírod a taktikusabb játékokat és a sakkot, tegyél vele próbát!

Cuki kis figurák lépkednek a hatszögekkel teli táblán... azért 15-20 éve még csak néztünk volna az aranyos látványon...

TENGERI ISZONYOK

MAELSTROM

[ÍRTA LOR] **Ha titokban mindig is arra vágytál, hogy kalózként ádáz tengeri csatákban vegyél részt, akkor ezt most akár tizenöt másik kalózzal is megteheted egy online hajós lövöldében. A Maelstrom már korai változatában sem néz ki rosszul, érdemes hát rá odafigyelni!**

A kalózos játékoknak már alapból van egy olyan megkapó romantikája, ami képes sokadik alkalommal is megbizsergetni a témára fogékony játékosok szívét. A veterán fejlesztőkből álló, ám független Gunpowder Games csapatának egyik ilyen szerelemprojektje a Maelstrom, ami áprilisban került fel korai hozzáférésben a Steam áruházába. Manapság már nem meglepő, hogy a fejlesztők a közösségi finanszírozáshoz fordulnak, a Maelstromre pedig hamar össze is gyűlt az első mérföldkőnek számító 10 ezer dollár. Na de mit is nyújt az örvényekkel teli világ, azon túl, hogy olyan fejlesztők készítik, akik többek közt a Warhammer: Dawn of War I & II-n, a Company of Heroes-on, a League of Legendsen, vagy épp az Overwatchon is dolgoztak korábban?

HAJTSUK FEL AZT A RUMOT!

Egy tengeri csatákra fókuszáló többjátékos lövöldéről van szó, ami az Abyssal Ocean nevű területen játszódik. Ebben a világban alig találni szárazföldet, szinte mindent víz borít, az amúgy is fenyegető miliőt pedig örvények (maelstromok), fekete vízből előbukkanó veszedelmek, na és persze más túlélni vágyó, ám busás kincsekre is áhítozó haramiák teszik még zordabbá. Persze nem annyira lehangoló a helyzet, hiszen alapból egy színes-rajzfilmes stílusú mázba öntötték az alapot, és bár a grafikán még bőven van mit csiszolni, már most egy egyedi ízű programot próbálhatunk ki.

Büszke hajónk sebesen száguld, hogy utána a tenger martalékává tegyük ellenségeinket. Ki mondta, hogy a kalózéletnek nincs romantikája?

ADATOK

KIADÓ
Gunpowder Games

FEJLESZTŐ
Gunpowder Games

MŰFAJ
online akció/stratégia

MEGJELENÉS
2018.04.11.

STÍLUSMINTA

Naval Action
2016 (GAME-LABS)

The Pirate: Caribbean Hunt
2016 (HOME NET GAMES)

Természetesen a legmenőbb helyzetben, kapitányként kapjuk kezünkbe egy hajó kormányzását, ami javarészt abból áll majd, hogy külső nézetből tereljük bárkánkat a vizeken, és próbálunk minél pontosabban célozni az ágyúinkkal. A fejlesztők azzal tették izgalmasabbá a világot, hogy nem csak emberként, hanem orkként vagy akár törpeként is hajózhatunk, így fantasy ízű környezetbe csöppenünk. Választásunk befolyásolja azt is, hogy milyen hajókat és különleges képességeket használhatunk a csaták során. Legénységünk legfeljebb három haramiából állhat, akik további statisztikákkal teszik szívósabbá a fedélzetet, és ahogy szintet lépünk a harcok során, úgy bővülhetünk újabb tagokkal, fejleszthetjük bárkánk védelmét.

FELTÁMADOTT A TENGER

Ahogy a fejlesztők is mesélték egy interjúban, a játék nem támaszkodik túlságosan a fizikára, és a zavaros hullámok is inkább csak vizuális effektek. Ennek oka, hogy egy multiplayer játékról van szó, és figyelni kell a sávszélességre is. Az irányítást egyébként kifejezetten bosszantó volt megszokni, némi türelmet igényel, hogy ráérezzünk a kormányzás ízére, és még bőven vannak kigyomlálandó hibák is a programban, elég sok a bug és a fagyás.

A korai változatban már kipróbálhatjuk a főbb játékelemeket, ahogy a csoportos csetepatét is, ami meglehetősen gyors tempójú, és már most élvezetesnek tűnik (a kezdetleges bénázások ellenére). A gyakorló küldetések után rögtön megnyílik a Battle mód, amiben arénaszerűen még 15 játékossal körözve kell gyepálnunk egymást, hogy a tenger urává váljunk. Alaphelyzetben az ágyúnkkal próbálunk minél pontosabban tüzelni, de kellő taktikai mélységet is terveztek a harcoknak. Alapból háromféle lövedéket használhatunk, amiket más-más szituációkban érdemes bevetni. Ha nem messziről lövöldözünk, akkor vagy közelharcbanereszthetjük egymásnak a legénységet (ekkor a statok fognak dominálni), vagy pedig az úgynevezett „ramming" módszert választhatjuk: amikor nekirontunk a másik hajónak, sziklákhoz szoríthatjuk az extra sebzésért. Az orkok hajói ezen a téren például erősebbek, míg az emberek jobban céloznak ágyúikkal.

Apropó ágyútöltelékekkel való bombázás: nemcsak a célzásra kell figyelnünk, de számolnunk kell a késleltetéssel is, ami a vad hullámokon azt igényli, hogy folyamatosan helyben kell tartanunk a hajót. Az elpusztított hajókból powerupok és lootok potyognak ki, a meccsek végén pedig mindenki jutalmat kap a részvételért, méghozzá attól függően, hogy mennyi aranyat gyűjtött, hány másik hajót torpedózott meg, és meddig maradt talpon.

Szereted a kalózkodást és a hajós játékokat? Ebben az esetben érdemes kipróbálnod a multiban is erős programot!

KIHAJÓZVA

Ha pedig nem másokkal harcolnánk, akkor szóló módban ereszthetjük le a horgonyt, amiben a kincsgyűjtés, a szörnyek legyilkolása és a kalandozás lesz a feladatunk – bár ez egyelőre kevésbé tűnt izgalmasnak. A fejlesztők elmondása szerint a főbb elemek már megvannak, továbbiakban a stabilitáson, az animációkon, a grafikán fognak csiszolni, és persze még több térkép, hajó és hang fogja gazdagítani a jelenleg 17 eurós, nagyjából 5300 forintos programot. Érdemes esélyt adni neki!

EXTRÉM HOZZÁFÉRÉS, EXTRÉM KÍNOSSÁG

Radical HEIGHTS

[ÍRTA WILSON] **ELSŐ JÁTÉKUKKAL NEKIMENTEK A HERO SHOOTEREKNEK, MÁSODIK PRÓBÁLKOZÁSUKKAL PEDIG AZ ÉVTIZED MÁSODIK LEGNÉPSZERŰBB MŰFAJÁNAK. A CLIFFYB VEZETTE BOSS KEY EZÚTTAL A BATTLE ROYALE-BÓL KÉR MAGÁNAK EGY SZELETET, DE ERRE AZÉRT EBBEN A FORMÁBAN SENKI SEM SZÁMÍTOTT.**

A Radical Heightsszal szerzett első tapasztalatok ugyanis meglehetősen váratlanok – nemcsak a játék bejelentése és megjelenése között eltelt 24 óra ütött szíven, hanem az is, amilyen állapotban megjelent. A RH jelenlegi verziója alig öt hónap alatt állt össze, azaz nem sokkal azután kezdtek neki, hogy a Lawbreakersnek kínosan és gyorsan leáldozott (jelenleg napi 15-20 aktív usere van), és miután kellett valami mentőterv, hogy merre tovább. Nem kellett messzire menni az ötletért, elég volt csak ránézni az éppen legnépszerűbb játékok listájára, és máris megindult a Radical Heights fejlesztése. Vagy legalábbis elkezdődött, elvégre a teljesen ingyenesen elérhető mostani buildet hivatalosan is X-TREME korai hozzáférésnek hívják, és ezúttal nem viccelnek. Mármint a névvel – hogy magát a játékot komolyan gondolják-e, az már egy más kérdés.

MENEKÜLŐ EMBEREK

A Boss Key második nekifutása vegytiszta battle royale, azaz masszív mennyiségű játékos esik le egy térképre, ahol mindenkinek saját magának kell felszerelést (elsősorban fegyvert) szereznie, és megpróbálnia utolsóként életben maradni egy folyamatosan változó játéktéren.
A műfaj jelenlegi népszerűségét nem kell ecsetelni, az elmúlt egy év alatt a csúcsra járatott PUBG-gépezet árnyékában egy egész műfaj nőtt ki a semmiből, és meglepő módon azt ma már nem a PUBG dominálja, hanem a popkultúrába sokkal gyorsabban és sikeresebben beférkőző Fortnite, amely fantáziadúsabb ábrázolásával, mélyebb és egyúttal árkádosabb játékmenetével lényegesen könnyebben bővíti közönségét. Ebben persze nagy szerepet játszanak a kezük alá dolgozó médiamunkások, streamerek és azon celebek is, akik a Fortnite népszerűségét meglovagolva építik, erősítik a saját imidzsüket is.

És ha imidzsről, illetve popkultúráról van szó, akkor a Radical Heightsnak ezért sem kell a szomszédba mennie – egész pontosan már a fejlesztés elején megtette, amikor a nyolcvanas évekből merítve témát választott, megpróbálva megtalálni a maga útját a PUBG ultrakomoly militarista hangvétele és a Fortnite szélsőségesen vidám, képregényes világa között. Azaz minden elképesztő szín- és fényárban úszik, a világ pedig nem egy posztapokaliptikus senkiföldje, hanem egy fiktív televíziós show hatalmas, egyetlen kupola alá tuszkolt díszlete. Olyan, mintha megelevenedne a klasszikus A menekülő ember filmváltozata, csak sokkal kevesebb erőszakkal, és annál több, a nézők szórakoztatását előtérbe helyező elemmel.

A műfaj többi játékától eltérően az itteni, kifejezetten (és talán feleslegesen) nagy terület például nem úgy szűkül, hogy egy energiaháló vagy egy vihar elkezdi terelni a túlélőket a szélektől befelé. A téglalap alakú, zónákra osztott térképen véletlenszerű sorrendben kerülnek lezárásra a cellák, melyek onnantól kezdve érinthetetlenek, egész pontosan szinte azonnali halált okoznak. A véletlenszerűség szó szerint értendő, simán elképzelhető, hogy a helyszín közepe esik ki először, vagy az utolsó szakaszban egymástól távol eső zónák kerülnek lakat alá. Emiatt nemcsak mozogni muszáj folyamatosan, de előre tervezni sem nagyon lehet, hiszen ki tudja, merre kell

ADATOK

KIADÓ
Boss Key Productions

FEJLESZTŐ
Boss Key Productions

MŰFAJ
battle royale

MEGJELENÉS
2018.04.10.

STÍLUSMINTA

Last Man Standing
2017 (FREE REIGN ENTERTAINMENT)

PlayerUnknown's Battleground
2017 (PUBG CORPORATION)

A beállított képek alapján a Radical Heights a Saints Row eltitkolt kisöccse, de sajnos közel sem néz ki olyan jól, és nem is olyan mókás.

FOGD A PÉNZT, ÉS FUSS!

NEMCSAK A JÁTÉKBELI MIKROTRANZAKCIÓKKAL TÁMOGATHATOD A FEJLESZTŐKET, DE A STEAMEN MEGVÁSÁROLHATÓ ALAPÍTÓ CSOMAGGAL IS. A 13,99 EURÓÉRT (4350 FORINTÉRT) KÍNÁLT PAKK KIZÁRÓLAG KOZMETIKAI KIEGÉSZÍTŐKET TARTALMAZ, AZAZ OLYAN RUHÁKAT ÉS EGYÉB FELSZERELÉSEKET, MELYEK NEM BEFOLYÁSOLJÁK A JÁTÉKOSOK EREJÉT, CSAK A KÜLSEJÉT. A CSOMAG TÖBB, MINT 20 RUHADARABOT, TÖBBEK KÖZÖTT FEJKENDŐT, CIPŐT, PÓLÓT, NADRÁGOT AD A REPERTOÁRHOZ, AMIT 1250 RAD GYÉMÁNTTAL FEJEL MEG - EZ AZ A JÁTÉKBELI VALUTA, AMIVEL AZ INGAME STORE-BAN TOVÁBBI ÖLTÖZÉKEKET LEHET VÁSÁROLNI. MEGÉRI? NOS, A RADICAL HEIGHTS JELENLEGI ÁLLAPOTÁBAN EZT MINDENKI DÖNTSE EL MAGA - AZ BIZTOS, HOGY A BOSS KEY FEJLESZTŐINEK MINDEN FILLÉRRE SZÜKSÉGÜK LESZ, HA TÉNYLEG BE AKARJÁK FEJEZNI AZT, AMIT EZÚTTAL ELKEZDTEK...

Milyen jó, hogy ingyenes a játék, így már menet közben vásárolgathatsz irreálisan drága ruhákat és kiegészítőket!

menni, ha lejár az idő. A továbbhaladással igazából csak az a baj, hogy a gyaloglás mellett csak egy opció van, a biciklizés, amely, nos, hagy némi kívánnivalót maga után. Bár ketten is ráülhetnek a BMX-re, de a canga fizikája még köszönőviszonyban sincs a valósággal, vagy a képregényszerű univerzum törvényeivel, úgyhogy a tereptárgyak brutálisan meg tudják dobni a kerekeket – szerencsére nincs fall damage, úgyhogy egy több tízméteres esés sem fog kivégezni.

CLIFFYB ÉS A BOSS KEY IRREÁLISAN NAGY FÁBA VÁGTA A FEJSZÉJÉT, A KÉRDÉS AZ, HOGY A CSAPAT MIÉRT AKAR MÉG NAGYOBBAT ESNI A LAW BREAKERS UTÁN.

HÁZAVATÓ

A másik nagy csavar magában a játékmenetben keresendő: azt már megszokhattuk, hogy a zuhanást követően mindenféle komolyabb felszerelés nélkül állunk ott egy ellenséges világban, az viszont felettébb furcsa, hogy fegyvert, lőszert és felszerelést nemcsak hogy venni lehet pénzért, de valamennyire muszáj is. Természetesen az épületekben bőségesen található loot, amivel felszerelhetjük magunkat, de az igazán durva cuccokért már perkálni kell. Az RPG-kből ismerős szintezés miatt mindenből eltérő erősségű található: a sima szürke cuccok a leggyengébbek, az arany- és lila besorolásúak pedig a legjobbak. Ezeket általában a térképen található automatákból lehet vételezni azzal a pénzzel, ami vagy a leölt ellenfelekből, vagy a boltokban található, szabadon szétlőhető kasszákból és gépekből hullik ki, de értékes játékshow-nyeremények (mosógép, walkman) is találhatók, amik azonnal pénzre váltanak.

A meggazdagodást szolgálják az olyan, sehol máshol nem látott ötletek is, mint a „Mi lehet a függöny mögött" kioszkok. Ezek rettenetesen színes kis konténerszerűségek, amiknek zárva van az ajtajuk: ha eléjük állunk és kivárjuk, míg közel fél perc alatt kinyílnak, akkor egy szerencsekeréknyi ellátmányhoz juthatunk. Természetesen a várakozás totális kiszolgáltatottsággal jár, főleg, mert közben ordítóan hangos zene szól, amit a közelben mindenki hallani fog. Ezzel nemcsak az élet és ezzel együtt a meccs veszthető el gyorsan, de a pénz is – pedig az ATM-ek használatával azt ki lehet menteni a következő ugráshoz, elutalva egy offshore bankszámlára az anyagi javakat. Ez azért jön jól, mert a következő meccsen az igazán gazdagok már az ugrást követő pár másodpercben megvehetik a legdurvább felszerelést, így brutális előnyhöz jutva a többiekhez képest.

A LÁTHATATLAN EMBER

A Radical Heightsszal alapvetően nem az a legnagyobb probléma, hogy csak kevéske egyedi ötlete van, és hogy csak egy újabb battle royale játék, hanem az, hogy nemcsak hogy nincs befejezve, de éppen csak elkezdték. Csak kicsivel van jobb állapotban, mint azok a prototípusok, melyekkel a gameplayt házon belül szokták tesztelni, mielőtt komoly munkaórákat ölnének bele a koncepció kidolgozásába és a részletek felépítésébe. Csakhogy ez nem egy zárt, belső használatra szánt build, hanem egy bárki által elérhető, szabadon letölthető, ingyenes játék, amely jelenleg csak egy váz. Ez pedig nem csak egy hangzatos leírás: az épületek zöme nemhogy nincs feltextúrázva – ennyi greyboxot a kiszivárgott Half-Life 2 béta óta nem lehetett látni –, de még csak képletes bútorozásra sem jutott idő, azaz tök üres termekben, színtelen és díszítetlen falak között kutathatunk borzalmas külsejű fegyverek és egyszínű, felirattal jelölt lőszercsomagok után, éppenhogy kidolgozott animációjú karakterekkel, miközben a főmenüben található shopban már valós pénzért lehet méregdrága skineket, kiegészítőket vásárolni. Amikor a PUBG a béta fázisa alatt elkezdett játszadozni a fizetős lootboxok ötletével, iszonytató botrány lett a vége: ezzel szemben itt az a helyzet, hogy már azután rögtön a pénztárcánkba nyúlnának (na persze erre senki sem kényszerít senkit), hogy csak egy homályos képet látunk egy a jövőben talán befejezésre váró portékáról.

Ráadásul mindezt a szerverpark sem tudja megfelelően kiszolgálni, túlságosan sokszor küzdünk lagproblémákkal, amit a kilométeres hitboxok, a mindenfelé hordó fegyverek koronáznak meg. Kérdés, hogy hányan lesznek elég kitartóak, hiszen a Radical Heights egyértelműen a legnyersebb játék, amit valaha is kiadtak, szó szerint alapvető funkciók hiányoznak belőle, kevéske egyedi ötlete pedig a jelenlegi állapota miatt nem tudja annyira elvinni a hátán, hogy tömegek válasszák ezt a Fortnite vagy a PUBG helyett. De megvan benne a következő nagy játék csírája – hogy lesz-e annyi ideje és főleg pénze a Boss Key-nek, hogy végig is menjen ezen az úton, nos, az egyelőre több, mint kérdéses... G

„Fiúk, a Lótörők nem jött be, az Overwatch mellett nem tudtunk labdába rúgni. Na, de majd a PUBG és a Fortnite fejlesztőinek megmutatjuk, hogy kell kesztyűbe dudálni."

LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

Fort Triumph

[ÍRTA **MCMACKÓ**] **Középkori fantasy? Pipa! Nagy dumák, vicces karakterek és alapvetően könnyed hangvétel? Ez is megvan! Jóféle játékmenet, agyalós, stratégiázós, körökre osztott harcokkal? Naná! Korrekt játékélmény, érdekes műfajhibrid? A próbakör után ezeket várjuk el a Fort Triumph majdani végleges változatától!**

Ritkán kerül a kezembe olyan játék, amely már a fejlesztőcsapat puszta nevével levesz a lábamról. A CookieByte Entertainment pedig ilyen, hiszen logójával, nevének csengésével idejekorán rezonált haspók énemmel. És mint egy jó nagy süteményes tál vagy kekszes kosárka, így a Fort Triumph is sok-sok apró finom falatból áll össze. Ott van ugyebár a stratégiai rész! Mmm, ki ne szeretne elropogtatni egy-egy keményebb, taktikusan majszolandó diós kekszet? Aztán ott van az édes humor. Mint egy csokibevonó, amely a száraz falatokat könnyen fogyaszthatóvá varázsolja. És ott vannak azok a falatkák is, amelyek mintha csak egy mesekönyv illusztrációi lennének...

De álljunk is meg egy pillanatra! Most nem a Príma Konyha sütizős-kekszezős különszámát lapozgatjátok, hanem a Guru lapjait. Early Access játékoknál kellemesebb ízeket hozott a program próbakörre cibált alfa változata...

MINDENT BELE, FIÚK!

Kickstarter, Kickstarter... az indie álmok megvalósítója. CookieByte-ék nagy örömére a közösségi finanszírozás a Fort Triumphot is átbillentette azon a bizonyos határon. Mondjuk túlságosan nem volt kapzsi a cél: a készítők 75 ezer dollárral igyekeztek egyenesbe hozni a fejlesztést, ez a somma pedig a közelmúltban éppenhogy, de összejött a csapatnak. Így a szokásos Greenlight-Kickstarter ívet megugorva most már korai hozzáférésben rajtolt a játék, ahol feltételezhetően még egy teljes éven át fog épülni-szépülni.

Úgy kell elképzelni a Fort Triumph játékmenetét, mintha az XCOM terepszakaszait kevernénk jóféle, európai fantasy-RPG szellemiséggel és hangulattal, valamint az egészhez hozzáadnánk egy csipetnyit a japán SRPG-k lehetőségeiből is. Tudjátok, a terepen dumálgatnak a karakterek, megy előre a sztori, mellette pedig rácsos osztásban, időlépésekben derítjük fel a pályát, amely beállítástól és nehézségtől függően változik minden egyes újrajátszás során. Ebből a variációból a próbakör során annyi látszott, hogy bár nagyvonalakban minden betöltés után ugyanaz az íve volt egy-egy adott szintnek (a kulcsmozzanatok nem változtak), azért a tereptárgyak lokációi, és az A-ból B-be vezető út mindig másképpen lett legenerálva. Ezzel kicsit bejön a képbe egy kis roguelike érzés is, ami abban nyilvánul meg, hogy nem lehet egyértelműen betanulni a terepet, az ellenfelek érkezésének irányát, ebből következőleg pedig a játék olykor igen durva meglepetéseket képes az ember orra alá dörgölni. Persze azon is múlik a siker, hogy idővel mennyire tanuljuk ki a harcosainkban, valamint a terepben rejlő lehetőségeket.

Van, amikor nem a külső számít, vagyis nem annyira. Ilyen ez a kellemes és szórakoztató kis hibrid is.

De végül azért sem olyan nagy baj, hogy elkanyarodtunk a cikk törzstémáját képező Fort Triumphtól, mert a fenti kis andalgásból kiderül: mennyire jó is az, amikor apró, kellemes elemekből falatozva építjük fel magunkban a játéktól kapott élményeket. A Fort Triumph pedig kezembe adja a kis kekszesdobozt. Bár a cukrászmester nem feltétlenül találta el minden összetevőt, annyi már most bizonyos, hogy a szokásos Kickstarter-vergődésben kalimpáló

Tűz van, babám! Ráadásul miközben hátulról a lángok nyaldossák tested, elölről csontvázak simogatnak. Igazán szexuális.

A készítők kifejezetten büszkék arra, hogy interaktív pályákkal vértezték fel a Fort Triumphot, ezt az interaktivitást pedig a karaktereink speciális mozgásaival tudjuk kihasználni. Mivel RPG elemekkel is vastagon fel van vértezve a játék, ezért a fejlődést és az új képességek elsajátítását szintek eléréséhez köti a program. A játék így sem lesz egyszerűen átlátható, de az alapokat nagyjából negyed óra alatt el lehet sajátítani, ebben pedig egy jól

ADATOK

KIADÓ
CookieByte Entertainment

FEJLESZTŐ
CookieByte Entertainment

MŰFAJ
SRPG

MEGJELENÉS
2018.04.26.

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

Mario + Rabbids: Kingdom Battle
2017 (NINTENDO)

Tipikus helyzet: a kriptában óvatosan járod körbe a sírokat, erre a plafonról leveti magát egy óriási pók. Aztán leültök zsugázni.

vezetett tutorial segít bennünket. Nagyon pozitív „első élmény" volt a betanító mód, ugyanis a készítők tudatosan, gondosan mutogatták meg a karakterekben és különleges képességeikben rejlő lehetőségeket. Van, aki a ládákat vagy egyes ellenfeleket a másikra tudja rúgni, rázúzhatjuk az ellenfél fejére a kőoszlopot, fedezékbe vonulhatunk, kincsesládákat nyitogatunk, harcias közelharci speckókat süthetünk el. A mágus egy ügyesen eleresztett tűzlabdájával akár a környék fából készült tákolmányait is lángra gyújthatjuk, később pedig bejönnek olyan NPC-k is a képbe, akik beszállnak mellénk egy kis csatározásra.

A speckó támadásokat sajnos az MI nem mindig kezeli le helyesen. Bár normál fokozaton a gép egész jól taktikázik, sőt mondhatni agresszívan nyomul előre, azért láttunk olyat is, hogy az égő épület mellé besomfordált egy csonti. A lángoló ház persze két körön keresztül sebezte őt, mondhatni olyan állapotba, hogy utána a harmatgyenge szerzetesem is elfújta a rondaságot. Az egyelőre (kicsit erőltetett módon elnevezett) kampányepizódokról is keveset tudni, de tartalmilag már most tetszetős a Heroes-jellegű felső térkép, amin zajlik az élet, és tonnányi felderítésre váró mellékküldetés várja majd a díszes hős-társaságot. Ezen egyelőre erdős-mezős terepek érhetőek el, de érkeznek majd sivatagos és havas vidékek is. Ne felejtsük el, hogy a héroszok finomhangolása is a közeli tervek részét képezi a fejlesztők részéről. Összegezve: egy decens sztorival megtoldva még akár nagyon jó dolog is kisülhet a Fort Triumph kampányából.

Kasztok, sorakozó!

A Fort Triumph olyan klasszikus hősformákat vonultat fel, amelyek nélkül nem is létezhet fantasy szerepjáték. A Vadóc egy közelharci specialista, a barbár helyi megfelelője. Kedvenc Paladinunk morcosan támad kalapácsával és bátor módon lelkesíti is a társaság tagjait, ha arra kerül sor. Fürge Kószánkkal messziről lenyilazhatjuk a kóborló ellenfeleket, a Mágus pedig bár törékeny testű, de emellett is erős varázslatokkal támad, amennyiben felbosszantják. A játék további hőseinek (mint pl. a próbaváltozatban hozzánk verődő szerzetes) súlya és száma egyelőre nem tisztázott.

KÜLALAK, MUZSIKA, MEG AMIT AKARTOK

Sajnos cikkünk tárgya nem tartozik a legszebb játékok közé. Mondhatnám úgy is, hogy egy darabig elnézegeti az ember, mert a szemnek kellemes színeket, jópofa modelleket és hangulatos díszleteket faragtak KekszFalaték. De elég, hogy egyszer, csakis egyszer elkalandozzon a figyelmünk a tájon, máris levágjuk majd, hogy itt bizony komoly szemfényvesztés áldozatai vagyunk. Minden nagyon egyszerű, minden nagyon ósdi – ha a játék 2005 környékén jön ki a nyomott áras kategóriában, akkor sem lepődünk meg a külalak nívóján. Emellé a kód még rendesen szívja is a gépünk vérét, beállításaival pedig csak meglehetősen puritán opciók közül válogathatunk.

Ejnye, no! Nem szégyen a Unity használata, de egy kicsivel több kakaó nem ártott volna a fejlesztőkbe, amikor a motor finomhangolásán dolgoztak. Ezek után a muzsikáktól se várjatok sokat, teljesen sablonos fantasy-mese dallamokat vonultat fel a cucc – többnyire a szintihangzástól éppen hogy csak erősebb (ám kétségtelenül művi) hangszerelésben. A töltőképernyők is olyanok, hogy egy digitális rajztáblával, kis gyakorlás után simán különb fantasy tájképeket rittyentene a program elé leülő egyszeri játékos.

Látszik, hogy a fejlesztés költségeit nem a külalak paramétereinek tupírozásába fektették CookieByte-ék. Sebaj, a belbecs még bőven elviheti a hátán ezt a próbálkozást!

A legjobbat pedig el is felejtettük: a 20 eurós (kb. 6200 forintos) játék egy korábbi demóját nagylelkűen megosztották a készítők, így akár a Kickstarter felületen keresgélve, akár a Steamen is magatokhoz szólíthattok egy korai, zsenge változatot, hogy magatok is megbizonyosodjatok a nagy mellkasdöngöléssel „Fantasy XCOM"-ként hívott játék ígéreteiről. Jópofa ötletkavalkádot és simán pörgő játékmenetet várunk a Fort Triumph végleges változatától, amely egészen meglepő módon PC mellett almás oprendszerekre, Linuxra, sőt Xbox One és PS4 konzolokra is jön. Kíváncsiak leszünk rá, hogy ez a különös egyveleg hogyan muzsikál konzolokon, de az XCOM-nak, valamint Marionak és a Rabbid nyulaknak végül is sikerült a műfajt szélesebb körben is emészthetővé varázsolniuk. Csak aztán az átnassolt nap végén ez az ambiciózus kekszkollekció meg ne feküdje a gyomrunkat...

POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS

KEZEDBEN AZ ÉLETEK

[ÍRTA **GEBBBE**] **Sokan próbálkoztak már azzal a játékiparban, hogy valamilyen módon beleélhessük magunkat a hétköznapi hősök embert próbáló szerepébe. A legújabb ilyen személy Nils Jakrins lett indie fejlesztő, aki az Excalibur Games kiadóval karöltve szolgálatra jelentkezik! Remek, Kirby, nagyszerű!**

A Flashing Lights nem formabontó kísérlet a piacon, hiszen a témában az EmergeNYC fejlesztése már jó ideje folyik, de a lassú fejlődésének köszönhetően kezd kicsit kiesni a rajongók érdeklődésének középpontjából. A kitartóak pedig természetesen keresik az alternatívákat: így jutunk el a május 18-án Early Access fázisba lépő Flashing Lightshoz. Az Excalibur Games a sikertelen Kickstarter-kampány ellenére is úgy gondolta, hogy a fejlesztésnek nem szabad leállnia, így a szerencsés kiválasztottak megkapták a zárt tesztverziót, amely május végétől a Steamen is fellelhető lesz. Az említett korai hozzáférés indulásától kezdve 15 euróért már mindenki megvásárolhatja a bűnt. A Flashing Lights azonban egy teljesen új játék, egy körülbelül 3,5 négyzetkilométeres nyitott területtel, ahol mi döntjük el, hogy mely életvédelmi szerv rendőrség, mentők, tűzoltók) egységeinek irányítását vesszük majd át. Ami igazán nagy érdeklődésre tarthat majd számot, az a többjátékos kooperatív mód. Mindannyian tisztában vagyunk azzal, hogy vannak az egyes katasztrófavédelmi szervek feladataiban átfedések, de egy veszélyhelyzet elhárítása, egy emberélet megmentése és a napi normális életvitel helyreállítása nem lehet egyetlen szervezet feladata. Képzeljük el, hogy egy autóbalesethez vezényelnek minket ki tűzoltóként. A sérültet kiszabadítjuk a járműből, majd a mentősök ellátják és kórházba szállítják. A

Ha eluntad a GTA rablásait és ámokfutásait, akkor nincs jobb móka, mint a nagyvárosban járva életeket menteni a pajtikkal!

játékot, hogy azzal is támogassa a virtuális életvédelmet. Ha engem kérdeztek, egy Emergency-jellegű stratégia még mindig jobban vonz, mint egy akció-szimulátor, de az emberek nagy általánosságban kétségen kívül intenzívebb élményekre vágynak manapság. Az biztos, hogy ha éppen a kivezényelt egységek nem azt csinálták, amire megkértem őket, akkor mindig azt kívántam, hogy bárcsak én lehetnék az adott mentős, tűzoltó vagy éppen rendőrtiszt helyében, mert ugye én biztosan jobban csinálnám…

LSPDFR RELOADED

Erre volt a rendőri vonalon belül kiválóan alkalmas a Grand Theft Auto V zseniális modja, az LSPDFR, amelyről korábban már JohnBart is tájékoztatott titeket a Guru online felületén és a magazin hasábjain is (2016/03-as szám). Ott a gyönyörű környezet gyakorlatilag ugye adott, a grafikai elemek és járművek hada is rendelkezésre áll, már csak pár jó script kellett, és mindenki szeretett Los Santosában üldözhettük is a rendőrség eközben biztosítja a helyszínt és eltereli a forgalmat. Ha minden igaz, ezt a Flashing Lightsban majd akár ötödmagunkkal is elvégezhetjük, ha akarjuk.

MAGENHEIM MAN

Az első, demó megjelölésű állapotában azért még inkább abszurd, semmint komolyan vehető a projekt, még szerencse, hogy az ígéretek szerint a 18-án megjelenő változatban már a multi is működni fog. Most még minden szerepet egyedül kell ellátni, tehát mentősként egymagunk vagyunk sofőrök, hordágyasok és orvosok is. Minden elismerésem annak, aki egyedül megvizsgálja a sérültet, hordágyra pakolja, majd eszeveszett tempóban a legközelebbi kórházhoz viszi a szerencsétlenül járt állampolgárt. Emellett rendőri feladataim még az agresszív sofőrök leszerelését jelentették. Az elvetemült, mindenen átgázoló őrültet csak úgy sikerült megállítanom, hogy minimum 3 hónapos gyógykezelést kellene kapnia

ADATOK

KIADÓ
Excalibur Games
FEJLESZTŐ
Nils Jakrins
MŰFAJ
szimulátor
MEGJELENÉS
2018.05.18.

STÍLUSMINTA

EmergeNYC
2016 (FLIPSWITCH GAMES)

Emergency 2017
2017 (SIXTEEN TONS ENTERTAINMENT)

az ütközések hatására. Apropó karambolok! A játék járműfizikája kis túlzással már most sokkal jobb, mint mondjuk a Ghost Recon: Wildlands borzalma. Törésmodell még persze nincs, de simán akciófilmbe illő halfarok manővereket hajtottam végre az ámokfutók kárára. A tűzoltók sorába lépve azonnal élénken élő emlékek lettek rajtam úrrá, mivel nemrég költöztünk új lakásba, és az első éjszakánkon egy szemben lévő lakás teljes kiégését kellett végignéznünk. Kicsit itt is emberfeletti volt, hogy egyedül voltam abban a nagy létráskocsiban, de azért minden tüzet sikeresen eloltottam.

CSAK NEHOGY ÉGÉS LEGYEN

Nils felé visszakanyarítva soraimat, csak azt tudom nektek mondani, hogy minden egyes egység magányos munkásságában őt láttam visszatükröződni. A feladat, amit vállalt, egyáltalán nem egyemberes, de szerintem tíz is kevés lenne hozzá. A grafikai elemeket, a hanghatások és a játékmechanikai elemek nagyon kezdetleges mivoltát nézve továbbra sem lesz könnyű dolga a fejlesztőnek. A korai hozzáférésre szánt 18 hónapot mindenképpen jól ki kell használnia, és a beígért modtámogatást is minél hamarabb bele kell implementálnia a játékba, mert az nagyon nagy segítség lehet az autók és egyenruhák tárházának bővítésében. Már csak egy kitűnő alap kell hozzá és persze a fanatikus játékosok. A fórumokat elnézve pedig, a második csoport már réges-régen adott…

DO NOT CROSS • DO NOT CROSS • DO NOT CROSS •

NINTENDO SWITCH
Nintendo
Toy-Con 01 VARIETY KIT
ÉPÍTENI
JÁTSZANI
FELFEDEZNI
Toy-Con 02 ROBOT KIT
NINTENDO LABO
Kizárólag Nintendo Switch konzolra (külön kapható)
CONQUEST entertainment
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.
www.nintendo.hu
7
www.pegi.info

EMBER A PÁNCÉLBAN

BATTLETECH

[ÍRTA WILSON] **Hatalmas csatagépek, futurisztikus, mégis ismerős sci-fi világ, masszív tartalom és egy korábban már bizonyított csapat. Visszatért a MechWarriorból ismerős univerzum, hogy egy táblás stratégia átszabott adaptációjával várja a taktikus élményeket kereső játékosokat.**

Jordan Weisman sosem vált akkora sztárrá, mint Kodzsima Hideo, Peter Molyneux vagy Sid Meier, pedig zsenialitása és ötletei vannak annyira jók, mint a felsorolt legendáké, még ha alapvetően egy másik világban is töltötte a karrierjét: olyan táblás klasszikusok fűződnek hozzá, mint a Shadowrun, az EarthDawn és a MechWarrior.

Weisman nem visszafelé haladt, utólag készítve papíralapú adaptációkat a sikercímeiből, hanem fordítva: a társasok világából csöppent a videojátékok közé a kilencvenes évek legelején, és amihez hozzányúl, abból általában valami maradandó szokott kisülni. Hiába volt vezető pozícióban a Microsoftnál, találta ki a modern ARG-ket a Halo 2-vel (keressetek rá a Google-ön arra, hogy I Love Bees!), neve mégis leginkább két dolog miatt vált ismertté: a cyberpunk státuszát több generációnak bebetonozó Shadowrunnal, valamint azzal a MechWarriorral, amely fölött ugyan már más bábáskodik, de Weisman keltette életre, és három, közel tökéletes Shadowrun-játék után az általa vezetett Harebrained Schemes pont az óriásrobotokhoz tért vissza.

TRÓNOK HARCA AZ ŰRBEN

A BATTLETECH (így, csupa nagybetűvel) az 1984-ben kiadott, azonos néven futó táblás stratégia átirata. Szereplői hús-vér emberek, akik BattleMecheknek (innentől csak „mech" vagy „mecha") hívott hatalmas, esetenként több emelet magas, általában két lábon járó mechanikus gépekkel vívnak háborút szerte a galaxisban. 3025-ben járunk, az emberiség már évszázadokkal korábban hátrahagyta a Földet, és benépesítette az univerzumot, azonban a hatalomvágy és az anyabolygótól való távolság miatt a társadalom alapvető változásokon ment keresztül, visszatérve a középkori viszonyokhoz.

Saját hadsereggel rendelkező, bolygók, naprendszerek felett uralkodó nemes házak küzdenek a területért, vagyonért és hatalomért, az egész világot folyamatos csatározásba taszítva. Itt nincsenek űrlények, furcsa vagy épp barátságos idegenek, csak a folyamatos háború, és az azt vívó emberek.

Ebbe a konfliktusba sokan csak beleszületnek: Lady Kamea Arano a nemrég elhunyt apjától venné át az irányítást, ám a koronázási ceremónia előtt nem sokkal a hölgy nagybátyja puccsot követ el, és nemcsak magához ragadja a hatalmat, de menekülés közben agyon is löveti a hercegnőt. Te, azaz a játékos, Kamea egyik testőreként kell, hogy végignézd a gaztettet, hogy aztán három évvel később, immáron zsoldosként próbálj boldogulni egy könyörtelen, mindenkivel kibabráló galaxisban.

FUCK YOU, PAY ME!

A boldogulás pedig szó szerint értendő, méghozzá több fronton: a BATTLETECH egy keményvonalas stratégiai szerepjáték (vagy taktikus stratégia, kinek mi tetszik), amely leginkább az XCOM-ra és a Jagged Alliance-re emlékeztet,

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Harebrained Schemes

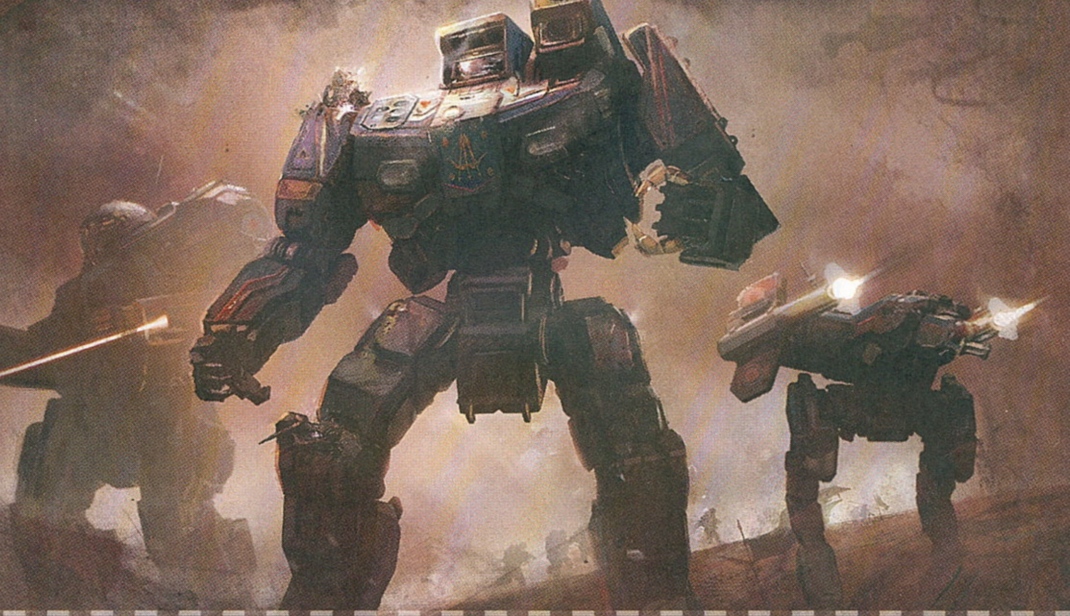
MŰFAJ
sRPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.04.24.

ÁR
Steamen 40 euró (kb. 12 000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2105 vagy AMD Phenom II X3 720 CPU, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 560 Ti vagy AMD ATI Radeon HD 5870 VGA, 30 GB HDD.



TUDTAD-E?

DROIDOK

Az 1984-ben indított franchise eredetileg teljesen más nevet viselt: az első kiadás még BattleDroids néven futott. Hogy pontosan miért változtatták meg, nem tudjuk; állítólag a Star Wars-jogokat birtokló Lucasfilm szemét csípte az elnevezés, de sokáig nem kellett emiatt aggódniuk, a revízió ugyanis már BattleTechként került a boltokba. Ekkor nevezték el a masinákat BattleMecheknek is, az őket irányító pilótákat pedig MechWarrioroknak.

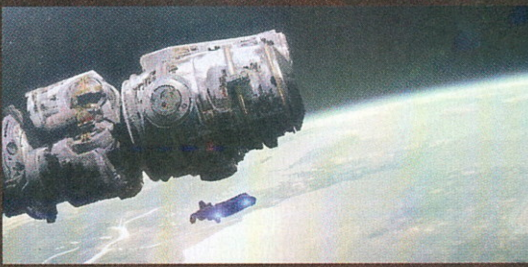
LÁTHATATLANOK

Az 1996-os év meglehetősen kellemetlen volt a BattleTech társasok felet bábáskodó FASA számára: ekkor zárult le az a per, amit egy amerikai céggel vívtak bizonyos japán gyökerű robotdizájnok kapcsán. Habár nem tudjuk, tényleg elkövettek-e valamit, rengeteg mechától és rajztól kellett búcsút vennünk. Ezeket manapság „Unseen"-nek hívják, publikálásuk hivatalosan nem lehetséges, a FASA-anyagok is csak szöveges említés formájában foglalkozhatnak velük.

A CCG-VÁLTOZAT

Manapság már mindenből létezik kártyás változat, és ez alól a BattleTech sem kivétel, csakhogy az ő CCG-történetük régen kezdődött, és legendák álltak be mögé. Az 1996-ban kiadott BattleTech CCG-t maga Richard Garfield, a Magic the Gathering atyja tervezte, és a Wizards of the Coast adta ki. Sajnos a kártyajáték nagyot bukott, így manapság már csak jobbára az eBayen lehet hozzájutni, hivatalosan nincs forgalomban.

„Mechálл az ész!" – kiáltott fel wilson, amechor egy mechállíthatatlan rakéta mechetette vele a mechet.



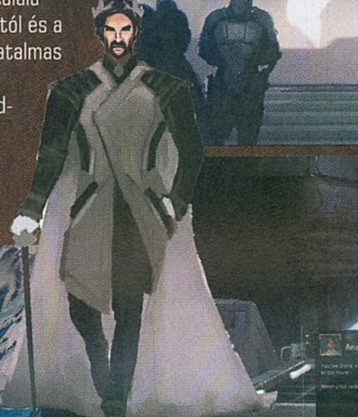
meghintve egy nagy adag társasjáték-fűszerrel. A MechWarriortól eltérően itt nem minden kizárólag a harcokról szól, sőt, legalább annyira fontos a felkészülés, mint a tényleges csata. Az XCOM-tól eltérően a láthatatlan kockadobásnak sem jut annyi szerep, sokkal inkább számít a felszerelés és a rengeteg statisztika, mint az, hogy a szerencse istennője ránk mosolyog-e.

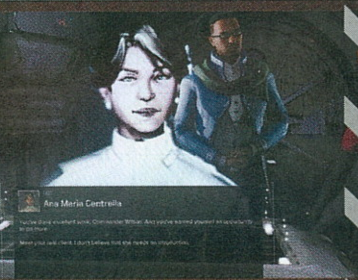
járó tankok, hanem egész tankhadosztályok. Ezen gépek körökre osztva csapnak össze egymással. Minden akció – beleértve a mozgást – ebből vesz fel. Egy körben maximum két cselekvés lehetséges: a mozgás és a támadás, ezek kombinálása, vagy a különleges képességek bevetése. A támadási sorrend tulajdonképpen véletlenszerű, de bizonyos módszerekkel befolyásolható (lásd keretes írásunkat

A BATTLETECH egy kiemelkedő stratégiai játék, amihez viszont nemcsak eltökéltség, hanem idő is elkél majd.

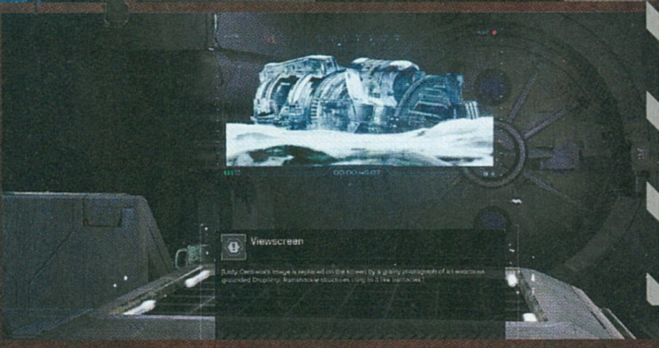
Nem is emberek mennek a csatatérre, hanem emberek által irányított BattleMechek, azaz mechák csapata. A team maximum négy főből állhat, és mi magunk állítjuk össze azt, egyrészt az általunk kreált karakter használatával (bár ez nem kötelező), másrészt a galaxisban felbérelt zsoldosokkal. Természetesen biztosítani kell nekik gépet, azokból pedig több mint egy tucat van, külön kategóriákra bontva. A könnyűpáncélosok a felfedezésben jeleskednek, a közepesek már a harcban is megállják a helyüket, a legmasszívabb monstrumok pedig nem két lábon

a tippekkel és trükkökkel). Nincs visszaszámláló, ami sürgetne, perceket is bőven el lehet tölteni gondolkodással, és a következő lépés kitalálásával. Miért fontos ez? Mert az XCOM-tól és a legtöbb sRPG-től eltérően itt annyira hatalmas egységeket irányítunk, hogy nem lehet velük elrejtőzni, avagy nincs fedezékrendszer. A legtöbb csatatér nyílt terepből áll, csak elvétve tévedünk településekre vagy városokba, de az ott található épületek inkább csak dekorációs





BattleMechek a természetes környezetükben, télen, ívás idején. Ilyenkor indul a robotok tavaszig tartó násztánca.



ANIMÁLT SZÉRIA

Csupán 13 epizódot élt meg a BattleTech televíziós változata, amely az Egyesült Államokban, a Fox csatornán debütált, még 1994 szeptemberében, keverve az innovatív számítógépes harcokat a hagyományos animációval. A feltámasztásáról, folytatásáról azóta sem esett szó, de aki nosztalgiázni akarna, vagy bepótolná, az egészet megtalálhatja a YouTube-on, a korszaknak megfelelő VHS-minőségben.

VIRTUÁLIS VALÓSÁGOK

Majd' három évtizede léteznek kifejezetten a MechWarrior-élményt promotáló podok. Ezek olyan, árkád masinákra emlékeztető gépek, melyekben ülve az ember egy mech irányítását veheti a kezébe, belső nézetből vezérelve a hatalmas lépegető robotokat. Ebből komplett üzleti vállalkozás lett, egy időben saját játéktermek üzemeltek velük, manapság leginkább furcsa játékexpókon lehet beléjük futni.

A MICROSOFT-SZÁL

A főmenü alján látható jogi információban szereplő Microsoft-említés nem elírás: 1999-ben ők vásárolták fel a FASA-t, így mind a mai napig ők rendelkeznek olyan franchise-ok videojáték változatának jogaival, mint a Shadowrun vagy a BATTLETECH. Szerencsére örömmel licencelik ezt olyan hozzáértő csapatoknak, mint a Harebrained Schemes. Persze jól jön az is, hogy a HBS-t a FASA egykori ötletgazdája vezeti!

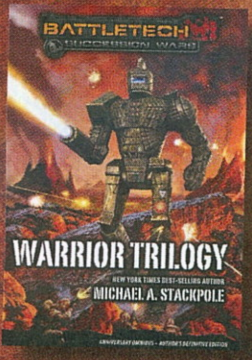
MICROSOFT 2.0

A FASA felvásárlása Jordan Weismant is új magasságokba repítette: 1998-tól 2002-ig ő volt a teljes Microsoft Games kreatív igazgatója, így nemcsak olyan kultikus játékokban működött közre, mint mondjuk az Age of Empires II, de az első Xbox startjában is komoly szerepet játszott. Még játékot is gyártott hozzá: ezen a platformon kapott videojáték adaptációt a Crimson Skies, az alternatív múltas repülős játék.

PAPÍRRA VETETT MECHÁK, AVAGY KÖNYVEK A BATTLETECH-UNIVERZUMRÓL

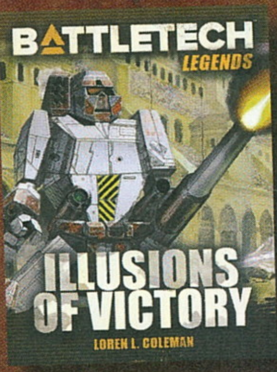
Egy nagy franchise sem teheti meg, hogy ne legyen jelen a lehető legtöbb piacon, és ebbe a körbe természetesen a könyvek is beletartoznak. Manapság már a nagyobb videojátékokból is készülnek adaptációk, de azoknál sokkal izgalmasabbak azok a művek, melyek új sztorikkal bővítik ki a választott univerzumot. A BattleTech több mint három évtizedes múltja során erre temérdek alkalommal sor került már, több mint 100 regény jelent meg, körbejárva a BattleTech-univerzum történelmének több korszakát is. Ebből kiemelni a legjobbakat nem egyszerű feladat, de aki a játék után további (angol nyelvű) sztorikra vágyik, az alábbiakkal nem fog rossz lóra tenni.

Michael A. Stackpole: Warrior Trilogy



Az egyik legrégebbi regényfolyam 1988 augusztusában kezdődött és 1989 áprilisában ért véget. A háromepizódos széria temérdek szálat futtat egyszerre: középpontjában a Negyedik Örökösödési háború áll, valamint azon, a Steiner-házba tartozó karakterek, akik mindent megtesznek a hatalom megszerzése érdekében. A BattleTech világának hét teljes esztendejét (3022-3029) felölelő trilógia beszerzése manapság nem egyszerű: bár az ezredforduló után több újrakiadást is megélt, és egy időben digitális formában is elérhető volt, immáron hatodik esztendeje nem lehet megvásárolni e-book formában, így aki minden idők egyik legismertebb BattleTech-művére vágyik, nyomtatott formában kell, hogy megszerezze.

Loren L. Coleman: Illusions of Victory



A 2000-es keltezésű Illusions of Victory több szempontból is kihagyhatatlan: leginkább azért, mert a FedCom polgárháború idején, 3062-ben játszódik, mikor az Inner Sphere-régió legrémisztőbb és legpusztítóbb háborúja zajlott. Főhőse Michael Searcy, egy megalázott MechWarrior-pilóta, aki a Solaris VII bolygón keres menedéket, egy mechákat egymásnak eresztő sport arénájában. A verseny árnyékában azonban kitör a háború, és Michael a frontvonalon találja magát. A regény brutális mennyiségű mechát vonultat fel, oldalain olyan szörnyek elevenednek meg, mint az Albatross, a Devastator, a JagerMech III, a Maelstrom vagy épp a Sirocco. A digitális változat sajnos nem egyezik meg tartalmilag a nyomtatottal.

Technical Readout: 3025

A sorból kilógó Technical Readout: 3025 nem hagyományos értelemben vett regény. Alapvetően egy szabálykönyv, amely 55 mecha, 15 repülő, 3 LAM, 4 DropShip és 12 csatajármű adatait és leírását tartalmazza. Jelentősége a BattleTech-történelemben azonban megkérdőjelezhetetlen: nem csak azért, mert ez fektette le a játékmenet modern alapjait, hanem mert itt kapott először igazán nagy figyelmet az univerzum kidolgozása. A 200 lap teli van lore-szövegekkel, bekezdések tömkelegén át mutatja be a BattleTech világának legfontosabb eseményeit, szereplőit, gépeit.

1996-ban kapott először revíziót, kibővítve, felülvizsgálva egyes elemeit, 2009-ben pedig teljesen lecserélték a Technical Readout: 3039 kiadásával.

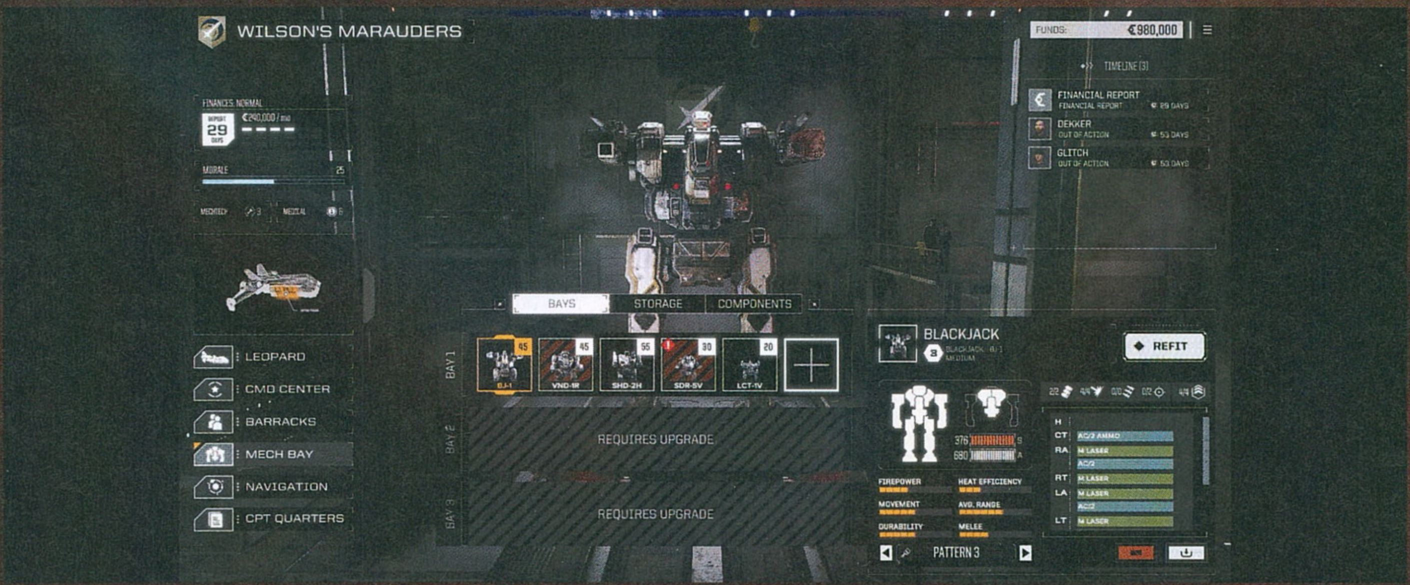
célokat szolgálnak, hiszen mégis hogy tudnának a beton- vagy téglaépületek felfogni 20-30 rakétát, vagy éppen több sugárnyi lézert?

Ez persze nem azt jelenti, hogy a terepnek ne lenne szerepe, sőt a térkép, és az azon elfoglalt pozíciónk legalább annyira fontos, mint az, hogy milyen típusú egységeknek adunk parancsot. Egy erdőben, a fák között például extra védelem szerezhető, egy sziklákkal, kavicsokkal szórt talajon már a stabilitás is problémát jelenthet, a sivatagban pedig még a meleg is hátráltató tényező. Minden azon múlik, hogy a megfelelő időben legyünk a megfelelő helyen, a helyzetfelismerés és a jó helyezkedés így a siker egyik záloga.

PACIFIC RIM

Az irányított mechák nem szimpla gépezetek, amiknek csak egy életerőcsíkja van. A táblás múlt miatt elképesztően sok mindenre kell figyelni: a pilótát védő páncélzatra, a két lábon álló gép stabilitására, de még a hőháztartásra is. Mivel a legtöbb mech energiafegyvert használ, ezért a lézerek által termelt hő komoly problémát jelent, így hát figyelni kell annak elvezetésére, illetve arra is, hogy ne terheljük túl a rendszert. A helyzetet csak bonyolítja, hogy a mechák szó szerint végtagokból állnak: ha sikerül ellőni a lábaikat, mozgásképtelenné és védtelenné tehetők; a végtagok, karok leszakításával a fegyvereket lehet végleg hatástalanítani; a fejrész elpusztításával pedig akár a pilóta is kivégezhető, ami az egység azonnali elvesztésével jár.

Fegyverből is sokféle akad, a lézerágyúkon túl rakéták és gépfegyverek is bevethetők (hiába írnak 3025-öt, az ólom még mindig halálos), és ezeket is



A CSATATÉR LEGFONTOSABB TUDNIVALÓI

Mivel a játék a pongyola tutorialja során csak az irányítást és a legalapvetőbb, legegyértelműbb játékmeneti elemeket hajlandó elmagyarázni, ezért akár több játékórával később is értetlenül állhat az ember a csaták alatt, nem tudva, hogy mi és miért történik pontosan a mechák összecsapása során. Pedig az egyszerűnek tűnő felszín alatt rengeteg tényező lapul, amelyek alapvetően befolyásolják az egyes összecsapások végkimenetelét. Megpróbálunk segíteni az alapok megértésében azoknak, akik nem a vak szerencsére és a féktelen kattintgatásra, hanem a taktikai döntések sorozatára szeretnék alapozni a sikerüket a kampány és a multiplayer-csaták során!

PÁNCÉL, HŐ ÉS STABILITÁS

Legyen szó akár egy általunk, akár a gép által irányított mechről, mindegyik gépezet fölött ugyanaz a képernyő látható: az azon szereplő egyszerű feliratok és mutatók valójában a BATTLETECH legfontosabb kijelzői, hiszen ezek hivatott reprezentálni a mechák összes fontosabb tulajdonságát. Az első felirat a pilóta neve, alatta pedig az általa irányított mecha típusa található.

Ennél fontosabb az első színes csík: annak fehér négyzetei a páncélnak felelnek meg, a csík két vége a mecha elejét és hátulját szimbolizálja. A páncélt szerencsére a hajón vissza lehet szerelni, és ajánlott is, hiszen ez védi a belső rendszert, és magát a pilótát. A csík narancssárga része a belső struktúra állapotát mutatja: amennyiben ez sérül, úgy védtelenné válnak a végtagok, a fegyverek, és természetesen a pilóta is. Ezért remek taktika a mechák egy adott pontjára fókuszálni a támadást, hiszen a sokadik hullám után garantáltan sikerül lefejteni a borítást, és masszív sebzést bevinni.

A második, idővel pirosba forduló csík a hőmérő. Minden egyes fegyver elsütése hőt termel: ha ez elér egy bizonyos (fehér csíkkal jelölt) szintet, a mecha túlmelegszik, és körökön át passzívan áll a csatatéren. Ha ellenfél van a közelben, ez szinte mindig a gép elvesztésével jár, hiszen szabadon, válasz nélkül tüzelhetnek rá. Ajánlott csak akkor és csak azzal a fegyverrel lőni, amely biztos találatot eredményez, a felesleges hőtermelés egy 50 százalékos esélyért egyszerűen nem éri meg. Sivatagos pályán ez hatványozottan igaz, hiszen itt a hőtermelés is sokkal gyorsabb és erősebb. Az utolsó csík a stabilitás: ha az túlcsordul, a mecha eldől.

STÁTUSZOK ÉS AZOK ELLENSZEREI

A mechák védekező és támadó buffokkal is rendelkeznek, de ebből az előbbi az, ami kifejezetten fontosnak nevezhető. Minden egyes lépésfázis után úgynevezett Evasiont, azaz elkerülést gyűjthetünk, melyek stackelhetők, azaz több is felgyűlhet belőlük. Minél többel rendelkezünk, annál kisebb az esélye annak, hogy az ellenséges távolsági fegyverek eltalálnak. Természetesen ez visszafelé is igaz, de van ellenszer: a Sensor Lock képességgel két teljes stacket lehet azonnal eltüntetni, hiszen amíg a képesség aktív, a kijelölt célpont helyzete mindig ismert a csatatéren. Mivel még a sikertelen lövési kísérletek is levesznek az Evasion stackből, ezért a könnyű kategóriájú mechákkal remekül lehet poke-olni az ellenfeleket: sebezni ugyan nem sebzünk, de védtelenebbé tesszük a célpontot egy erősebb, jobb helyzetben levő csapattárs számára.

Két másik képesség bevetésével is növelhetjük a komfort- és biztonságérzetünk. A Guarded állapot beállításával mind az elölről, mind az oldalakról érkező támadások sebzési értéke lefelezhető, amely húzós szituációkban életet, és természetesen gépet is menthet. Fontos azonban, hogy ez a védelmi támogatás a közelharci támadásokra nem vonatkozik, azaz ha kapunk vagy adunk egy nagy pofont, szertefoszlik a Guarded minden pozitívuma, megnyitva a sebzés lehetőségét a távolsági fegyverek előtt.

Az Entrenched buff ezzel szemben a stabilitást erősíti: ilyenkor a mecha lecövekel, és sokkal erőteljesebben kapaszkodik a földbe, amelynek köszönhetően jóval nehezebben tud felborulni. Ez főleg azokon a tereptípusokon igazán hasznos, ahol a felborulás esélye kifejezetten magas (pl. domboldalak).

INSPIRÁLT TÁRSAK

A sikeres találatok, a legyőzött ellenfelek után minden esetben úgynevezett morális pont jár. Ez lényegében egy folyamatosan töltődő bónuszcsík, amibe, ha sikerül elegendő mennyiségű pontot pakolni, úgy extra képességek válnak bevethetővé. Ezekből alapvetően kettő olyan van, melyek akár egy egész csatát is képesek megfordítani, ha jól használjuk őket.

A Precision Shot egy olyan precíziós lövés, amely során kiválaszthatjuk, hogy az ellenséges célpont pontosan mely testtájékát akarjuk eltalálni. Minden egyes rész mellett rögtön látható a találat esélye: ha már korábban sikerült lefejteni a páncélt, ezzel komplett végtagok szakíthatók le – egy ellőtt láb azonnal kiiktatja a mechet a csatából, de a leszakított karokkal, fegyverekkel is a halálsorra küldhető a célpont. Ráadásul a precíziós találat azonnal hátrébb küldi az ellenfelet a csatasorban: sokkal később mozoghat vagy támadhat, és ha ezt kihasználjuk, akkor már azelőtt szitává lőhető szerencsétlen, hogy egyáltalán esélye lenne reagálni.

Ez a játék egyik leghasznosabb taktikája, ajánlott a lehető legkorábban elsajátítani. A másik képesség, a Vigilance legalább ennyire aljas. A felszínen nem csinál mást, mint automatikusan aktiválja a Guarded és az Entrenched státuszt, de ezenfelül a támadási sorrendben is feljebb sorolja a használóját, és eltörli az összes addig bekapott destabilizációs pontot. Mivel a mechák többsége mindig nagyon közel van a felboruláshoz, ezzel már halottnak elkönyvelt egységek is visszahozhatók az esélyes nyertesek közé, egyúttal pedig a felborulás szélén álló mechák is kapnak egy második esélyt, azaz nemcsak bizonyíthatnak, de elkerülhetik a kivégzéseket is.

HASZNOS APRÓSÁGOK

A korábban már említett támadási / lépési sorrend az, amely eldönti, hogy az adott körben a játékos, vagy az ellenfél lép-e. Ez a leosztás a fentebb már taglalt képességekkel komolyan befolyásolható, de van egy másik mód is a sorrend felbolygatásához: a várakozás. A körök elején az éppen aktuális egység pihenőre küldhető, későbbre tartogatva annak lépését. Miért hasznos ez? Mert egy mecha sokszor nem csinál nyarat, és a mozgása vagy a támadási kísérlete inkább hátráltatja a csapatot, semmint gyengíti az ellenfelet. Ha azonban később, a többiekkel együtt, összehangolva indul a támadás, sokkal nagyobb a győzelem esélye. Ezt a képességek is alátámasztják, főleg az a Sensor Lock, aminek csak akkor van értelme, ha a kipécézett, mindenki számára láthatóvá tett ellenfelet tűz is éri a társak részéről, azaz van támadóhelyzetben levő csapattárs, máskülönben feleslegesen került aktiválásra a skill.

A fentiek különösen a támadás alatt álló mechákra igazak: a gép hajlamos a legramatyabb állapotban levő egységet ostrom alá venni, akár a pálya másik végéig is követve szerencsétlent. Fontos mindig azzal számolni, hogy a gép kísérletet fog tenni a sortűzre, azaz egymás után több ellenség is bepróbálkozhat ugyanannál a társnál. Hasznos ilyenkor eliszkolni, megpróbálva megakadályozni ezt, hisz egy sérült mecha még tud meglepetést okozni, ellentétben egy halottal...

Az sem árt, ha az ember figyel a bekapott sérülésekre, és megpróbálja azokat ellensúlyozni: ha például a mech egyik oldala már eltűnt, akkor ajánlott a másik oldalt az ellenfél felé fordítani, hiszen még a kevesebb páncél is sokkal hatékonyabb a nem létezőnél...

Nemcsak a BattleTech háttértörténete emlékeztet a Dűnére, hanem még a nemesi családok címerei is.

szabadon, egyenként lehet ki- és bekapcsolni, annak fényében, hogy miként gazdálkodunk a hőtermeléssel, vagy a fedélzeti számítógép szerint hány százalék a sikeres találat esélye. A végtagrendszer másik nagy előnye, hogy egyik mecha sem szimplán egy szivacs, amely felfogja a találatokat, és idővel elpusztul. Helyette sebészi pontossággal támadhatók egyes részeik, és akár úgy is elintézhetők, hogy sikerül kiiktatni egy kritikus fontosságú rendszert, szóval nem kell az egész masinát szitává lőni.

Ott van például a korábban már említett stabilitás: ez azt hivatott reprezentálni, hogy az adott mech mennyire áll biztos lábakon. Elsősorban a rakétatalálatok azok, melyek komolyan megbolygathatják az egyensúlyt (szó szerint), ha ugyanis átlendülünk egy ponton, a mech eldől, és védtelenül fekszik a földön. Ott pedig nem csupán a távolsági támadásoknak kiszolgáltatott, de a közelharcnak is. Minden mech képes az ökleit is használni, brutális erővel ütve bele a fémborításba. A kisebb ellenséges egységeknél – a tankoknál, egyéb négykerekűeknél – ez általában azonnali pusztulással jár, de az alsóbb kategóriába tartozó mecheket is sikeresen szét lehet így kapni.

Az, hogy egy adott pillanatban a közelharci vagy a lőfegyveres támadásfajta-e a hatékonyabb, az adott szituációtól, az irányított mechtől, sőt néha magától a pilótától függ. Az egyes katonák eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, melyeket testre lehet szabni a tapasztalati pontok és a szintlépés intézményén keresztül. Mindez azért lehetséges, mert a csaták csak a BATTLETECH egyik felét adják, a másik, legalább akkora méretű porció az „igazi" tartalom.

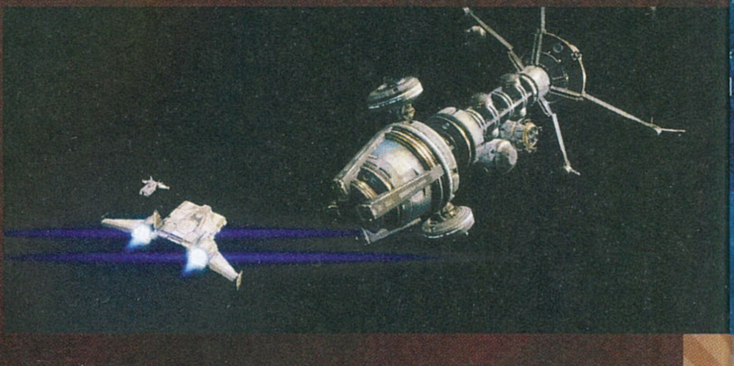
HUBVILÁG

A saját zsoldoscsapat irányítása egy komplett főállás. Olyasmi, mint egy focicsapat menedzselése, csak itt nem a trófea megszerzése, a bajnokság megnyerése a cél, hanem az életben maradás, illetve a pénzszerzés. A saját űrhajónk, a Leopard, olyan, mint egy kisebb falu, és nemcsak a méreteit, de az általa támasztott kihívásokat tekintve is. Kapitányként a mi feladatunk a pénzkereset, amely küldetések elvállalásával és azok sikeres teljesítésével abszolválható. A potenciális jutalom misszióról misszióra változik, és bizonyos fokig befolyásolható is: le lehet mondani a nagyobb fizetésről extra reputációért, vagy extra zsákmányért (fegyver, esetleg egy újfajta mecha egy darabja), és ez visszafelé is igaz, azaz kevesebb reputációért több pénz és zsákmány is kérhető. A pénzből kell fedezni a csata során megsérült mechák javítását, fegyvereik és a lőszer pótlását, de ami ennél is fontosabb, ebből kell finanszírozni a csapattagok fizetését. Havonta egyszer kell csak fizetni, de akkor mindenért, és ha ez nem sikerül, bukjuk a legénységet, a hajót, ezáltal pedig a kampányt is. Fizetni kell a pilóták és az egyes mechák után is, de van egy állandó támogató legénység is, akik szintén nem a két szép szemünkért teszik a dolgukat.

Ezek egytől egyig rendesen kidolgozott, saját személyiséggel rendelkező figurák, előtörténettel, motivációval és pontosan meghatározott feladatokkal. Van szerelőnk, aki a mechákat javítja; navigátorunk, aki a hajót irányítja; parancsnokhelyettesünk, aki küldetések után kutat a közeli naprendszerekben; doktorunk, aki a megsérült pilótát istápolja. A missziók között szabadon lehet velük beszélgetni, és a fontosabb sztoriküldetésekben is szerep jut nekik – ezek általában animált képregények, amik, ha nem is túl látványosak, de a zseniálisan jó zenének hála elképesztően hangulatosak, amire csak rátesz egy lapáttal a temérdek kiválóan megírt párbeszéd. Érezni, hogy a csapat korábban online szerepjátékokon

A BATTLETECH-GYÖKEREK

A BattleTech eredetileg egy táblás stratégiai játék volt, amely meglehetősen régen, 1984-ben jelent meg. A chicagói FASA Corporation egy körökre osztott, minimum két főnek szánt háborús szórakozást álmodott meg, ahol a hatszögekre osztott térképen hatalmas csatagépek csapnak össze. A mecháknak hívott, emberi pilóták vezette gépezeteket miniatűr műanyag figurák reprezentálják a csatatéren. Harcaikhoz nemcsak kockadobásra, de sok számolásra is szükség van, lévén a rendszer elképesztő mennyiségű paramétert vesz figyelembe, a robotvégtagoktól kezdve a fegyvereken át egészen az azok által termelt hőig. A BattleTech sikeres bevezetése és villámgyorsan erősödő népszerűsége rengeteg kiegészítőt szült: a CityTech a gyalogosokról és a járművekről szólt, az AeroTech a repülő egységekről, míg a BattleSpace az űrhajók összecsapásairól. Azért, hogy ez az egész ne legyen ennyire széttagolt, a FASA később ezeket egybemosta, megpróbálva áramvonalasítani a gazdag univerzum terebélyes és komplex szabályrendszerét.



dolgozott, hiszen mind a szereplők, mind a mondanivalójuk van annyira jó, mint bármelyik korábbi Shadowrun-epizódban.

A különbség leginkább az, hogy míg ott tényleg a csatákon volt a legnagyobb hangsúly, itt az azok közötti jelenetek is ugyanolyan fontosak. Ez leginkább a mechák javításánál, testreszabásánál érhető tetten: ez egy masszív, rémisztően sok adatot tartalmazó képernyő, ahol részletekbe menően alakíthatjuk át a gépeket. Lecserélhetők a végtagok, az azokon levő foglalatokba olyan és annyi fegyver pakolható, amit az ember csak szeretne (és persze amire a gép képes...). Az ezzel való pepecselés nem haszontalan időtöltés, hanem a siker záloga. Fontos azonban észben tartani, hogy ez nemcsak a valóságban rabolja az időt, de a játékon belül is: minden egyes kiadott munka pénzbe és időbe kerül. A megsérült pilóták akár hetekre is gyógypihenőre kényszerülnek, és a mechák javítása is elhúzódhat eddig, ez pedig azt jelenti, hogy ha nincsen cserecsapatunk és cseregépeink, ott állunk munka és ezáltal bevétel nélkül. Az idő pedig ketyeg, a pénz meg fogy, így a csaták során bekapott sebzések, sérülések sokkal jobban fájnak, mint bármelyik másik játékban.

KIRÁLYI SEREG

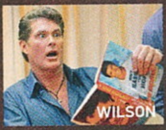
Az extrémen hosszú kampányba belekezdeni se könnyű, a tutorial annyira keveset magyaráz el és annyira triviális infókat ad át, amivel sokat nem lehet kezdeni, de pont azokról az elemekről nem ejt egy szót sem, melyek a BATTLETECH harcrendszerének legegyedibb, semelyik más játékból nem ismerős elemeit adják. Ezen az sem segít, hogy az amúgy nagyon jól megírt, fordulatos sztori során brutális nehézségi tüskék várnak: mivel nincs szintválasztás, ezért a kevésbé kitartóak nem kizárt, hogy fel fogják adni.

Ez azonban hiba lenne: a BATTLETECH nemcsak remek társasjáték-adaptáció, de a műfaj egyik legjobb játéka is, amely hihetetlen odafigyeléssel és aprólékossággal dolgoz fel egy páratlanul jó univerzumot. Bár a találás terén gyengélkedik – a csataterek rémesen egyszerűek, teljesen statikusak, és a képfrissítés is hajlamos véletlenszerűen megfeleződni –, a tartalomra egész egyszerűen nem lehet panasz. Brutálisan sok a küldetés, fantasztikusan mély a fejlődési- és testreszabási rendszer, tökéletes a hangulat, és élvezetes a harcrendszer. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a multiplayerben is tolható Skirmish, ahol sallang nélkül csak a csatákon van a hangsúly, és az van annyira szórakoztató, mint a végletekig kidolgozott kampány. Pedig a Skirmish tartalmi része azért messze nem tökéletes: alig egy maréknyi térkép közül lehet választani, így nem is ez viszi el a hátán, hanem a teljesen egyedire szabható csapat. A saját brigád létrehozása nem kétperces feladat, az elemekből összerakott mechák mellett a pilótákat is át lehet formálni, felkészülve a könyörtelen online világ kihívásaira.

TELE A TANK... IZÉ, MECH!

Szóval összességében a hibái ellenére is remek játékot kaptunk, ami már csak a grandiózus voltát tekintve is elismerést érdemel. És hát egyszerűen elképesztő, hogy mennyire tehetséges a Harebrained Schemes csapata, akik nem szavakkal, hanem tettekkel és munkáikkal bizonyítják, hogy nemcsak tisztelői az általuk feldolgozott világoknak, de elsőszámú rajongói is – és pont az ilyen emberekből válnak azok az evangelisták, akik rajongókat faragnak a játékosokból. A BATTLETECH-ért pedig egész egyszerűen csak rajongani lehet!

ÉRTÉKELÉS



A BATTLETECH nemcsak az elmúlt évek egyik legjobb sRPG-je, de minden idők legjobb BattleTech-adaptációja is. A Harebrained Schemes ismét tökéletesen ültette át videojáték formájába Jordan Weisman egy újabb legendás játékát.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Kiváló történet, érdekes karakterekkel. Remek harcrendszer, temérdek küldetés, feneketlenül mély játékmenet, rengeteg testre szabási lehetőséggel.

KONTRA

Brutális nehézségi tüskék, csúnyácska tálalás, felemás képfrissítés. Tartalmatlan és rendes magyarázatot nélkülöző oktatómód.

83%

Chocho ennél a képnél a roppantmód kegyetlen „hóbot” szóviccet akarta elsütni, de a többiek még pont időben megállították.

HARC HAGATHA RÉMSÉGEI ELLEN

HEARTHSTONE THE WITCHWOOD

[IRTA ASTRODAVE] Ismét új időszámítás kezdődik a kártyalapra préselt Warcraft-hősök birodalmában, ami természetesen nem egy megreformált naptárat, de még csak nem is óraátállítást jelent. Az idei esztendő a holló jegyében telik majd, a The Witchwood pedig ennek nyitánya.

Számos oka van annak, hogy miért is örvend 2014-es megjelenése óta töretlen népszerűségnek a Hearthstone: ingyenessége folytán bárki kipróbálhatja, és ugyan a szabályok igencsak egyszerű elvekre épülnek, egy komoly stratégia kidolgozása és egy ütőképes pakli összerakása már igényel némi tapasztalatot. Az elmélyülést és a küzdelmeket igényesen megrajzolt figurák segítik, miközben a háttérben kellemes muzsika festi alá a harcokat – nem meglepő tehát, hogy a Blizzard alkotása jó pár díjat nyert már, számos alkalommal nevezték a legjobb többszemélyes játéknak, továbbá a zenei oldal is elismerést vívott ki magának. Ezeken kívül a hosszútávú siker a folyamatos frissítésekben rejlik: a játék évente rendszerint három bővítménynyel gazdagodik, melyek közül az idei első a witchwoodi erdőbe kalauzol.

LÁMPÁSSAL AZ ERDŐBEN

Az áprilisi számunkban megjelent interjúban a készítők már elárultak néhány újdonságot a kiegészítővel kapcsolatban, így sejthettük, milyen új mechanikákra számíthatunk. A 135 darab új kártya között találhatunk például olyan lényeket, melyek rohamra (rush) képesek: az efféle kreatúrák megtámadhatnak más lényeket abban a körben, amikor kijátsszuk őket, mely abban különbözik a charge-tól, hogy az ellenfél hősét nem rohanhatjuk le vele, csak a védősereget. Alaposan meglephetjük ellenlábasunkat echós lapokkal is, melyeket annyiszor idézhetünk meg, ahányszor a manánk engedi – a paladin „Sound the Bells!" varázslata például 2 kristályért +1/+2-t ad egy szerencsés katonánknak, aki előtt kevesen maradnak állva, ha ezt az áldást ötször is megkapja...

> A friss jellemzőkön és taktikákon kívül egy szóló kampány is elérhetővé válik április 27-től. A Monster Huntban négy egyedi hőssel vehetünk részt a Dungeon Runhoz hasonló kalandokban: nyolc kihívást kell teljesítenünk egy harcossal (Cannoneerrel, a vadász Houndmasterrel, a mágus Time-Tinkerrel, vagy éppenséggel a zsivány Trackerrel), melyek során véletlenszerűen választ majd ellenséget a játék. És hogy mi lesz vérünk és verejtékünk jutalma? Nos, egy hátlap!

Némelyik bestia abban az esetben kínál némi pluszt, ha a dekkünk csak páros vagy páratlan költségű lapot tartalmaz; Greymane ilyenkor 1-re csökkenti hősünk speciális képességének árát, míg Baku megerősíti azt, egyéb fenevadak pedig plusz sebzést okoznak vagy növelik a többiek életerejét. Bevethetünk továbbá olyan fenevadakat is, melyek támadó és életereje folyamatosan cserélődik – a Pumpkin Peasant alapból 2/4-es, amiből a kezünkben könnyen 4/2 is lehet.

A különböző osztályok is bővültek egy-két figyelemreméltó lappal: a vadász Emeriss nevű sárkánya megduplázza a kezünkben lévő lények tulajdonságait, a paladin Prince Liamje pedig minden 1 manába kerülő lapot legendás minionná alakít.

EGY FEKETE HOLLÓ MUTATJA AZ UTAT

Nem csupán a friss mechanikák által nyújtott újdonságok miatt érdemes bemerészkedni a félelmetesnek tűnő erdőbe, hanem többek között az elérhető, új, alternatív druida hős Lunaráért is, akinek a megszerzéséhez 10 mérkőzést kell nyerni standard formátumban, emellett a július 11-ig belépők három csomag paklit és egy véletlenszerű legendás lapot kapnak ajándékba. Három kártya (Molten Giant, Coldlight Oracle és az Ice Block) immár csak wildban vethetők be, az őket birtoklóknak dust jár cserébe, illetve a rotációnak megfelelően az un'gorós kiegészítő előtti szettek már a wild részét képezik. Természetesen egy, a témához illeszkedő új csatatéren is összemérhetjük a tudásunkat másokkal, az előrendelők viszont egy hangulatos hátlappal is gazdagodhatnak.

A fekete macska máris Chocho kedvenc kártyája lett, de persze csakis a zsákbamacska buffot követően!

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

ÉRTÉKELÉS

A friss tartalmak gondoskodnak arról, hogy a Hearthstone ennyi idő után se váljon unalmassá – ráadásul költségektől mentesen.

GÉPIGÉNY

2.2 Ghz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3.5 GB HDD, az alapjátékot tartalmazza.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **87%**

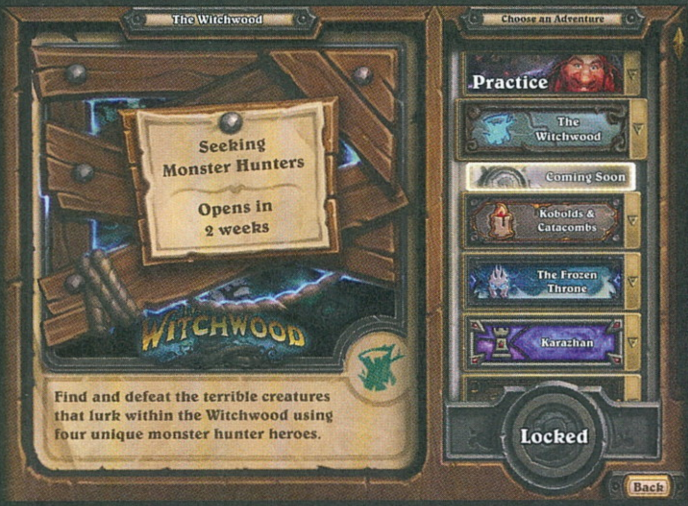
PRO

Új lények és varázslatok, valamint egy egyszemélyes kampány gondoskodik a változatosságról.

KONTRA

A legendás lapokat nem osztogatja bőkezűen a játék, elsősorban a beastek erősödtek.

89%



MI EZ, HAGYMÁS BAB?

Bud Spencer & Terence Hill

[ÍRTA GEBBBE] **Kis hazánkban biztos vagyok benne, hogy nincs olyan ember, aki ne hallott volna már a két nagy pofonosztóról, Bud Spencerről és Terence Hillről. Generációk nőttek fel a filmjeiken, nevettek a poénjaikon. Elérkezett viszont az idő, hogy átvegyük tőlük a stafétabotot!**

Nem is tudom, hol kezdjem. A két mester végigkísérte gyermekkoromat, ostromoltam a videotékát, hogy többször is megnézhessük nagyapámmal a Lucky Luke-ot, ünnepekkor bújtuk a műsorújságot a Kincs, ami nincs után kutatva, és persze totálisan el voltam ájulva a Nyomás utána autócsodájától. Nincs ez másképp ma sem. Csak a saját tehenem tejét iszom, az első 5 liter pia után kezdek csak el kötekedni, és igyekszem nem fönt hagyni az autóm kormányát az irodámban. Ja! Nincs is kocsim, de inkább hívok taxit. Az agyam már nem egy tűzhányó, de szeretem a pisztáciát, és ha egy jacht alkalmatlankodik, amikor pecázom, nem süllyesztem el. Ennyi élettapasztalattal a hátam mögött szálltam be egy Kickstarter-projekt támogatásába, amely Carlo és Mario filmes munkásságának tervezett emléket állítani. Az olasz Trinity Team a nagyon sikeres kampány után, 2017. december 15-én tárta a Steam közönsége elég mesterművét, a Slaps and Beans című pixelgrafikájú oldalnézetes akciójátékát. Egészen idén április 20-ig volt korai hozzáférésben a program, amit a rendelkezésre álló idő alatt a rajongói visszajelzések hatására tökéletesítettek. Lássuk, hogy a Tigris emberei hibáztak-e!

AZ ÖRDÖG JOBB ÉS BAL KEZE

A nagyon hamar, körülbelül 3 óra alatt végigjátszható történet igyekszik mindent felvonultatni, amivel a mesterek közös filmjeiben találkozhatunk. Az egész egy nagy összevisszaságnak hat, de a sok változatos helyszínt az köti össze, hogy meg kell mentenünk szívünk hölgyét és annak édesapját, akiket a velejéig gonosz K2 ejtett foglyul. Az egész összeesküvésben olyan alakok vesznek részt, mint Tango, vagy Zoltán a kalóz, de számtalan szerepben fel fog tűnni a Ricardo Pizzuti által megformázott örök vesztes is, aki Bud és Terence egyik leghasználtabb bokszzsákjaként funkcionál. Vannak persze hiányzó elemek, mint például az egyik személyes kedvencem, a Geronimo, de ha a jeleneteket nézzük, akkor a „pszichofiúk" feltűnését is szívesen fogadtam volna a Bűnvadászokból. Mindezek ellenére tényleg nagyon ötletesen rakták össze a történetet, amelyből bőven elég csak a már említett főkonfliktust tudnotok, mert amúgy olyan rövid, hogy ha bármi mást írnék róla, nem lenne értelme végigjátszani a programot.

A megvalósítást a korai LEGO-játékokhoz tudnám hasonlítani. Kicsit paródia, kicsit koppintás, de rengeteg saját poént is elsüt, így néha nem várt események következnek egy-egy közismert jelenet után. Keverednek a filmek és a szereplők is, a helyszínek totálisan eltérőek, amelyeket olykor a történet mellett minijátékok is összekötnek. Van itt minden, mint a bárónő szalonjában: részt vehetünk sörvirsli versenyen, rallizhatunk buggyval, motorozhatunk, lovagolhatunk és persze kismillió pofont oszthatunk ki.

HOL VAN A CÍMKE?

A Kickstarter-gyűjtés egyik sarkalatos pontja sem okozott gondot a játékot éhesen váró rajongóknak: sikerült az eredeti filmzenék jogdíjait is összeszedni, így a Movin' Cruisin', a L'Ultimo Valzer, a Dune Buggy és a Trinity is felcsendül. Az egyetlen csalódás ezzel kapcsolatban csak az, hogy nem mindig használták az adott jelenethez legjobban illő zeneszámot. A pofonok azonban tökéletesen le vannak modellezve, Bud és Terence is hozza a rá jellemző sajátosságokat. A legendás fejtetőn csattanó öklök, az eszeveszett sebességű fülesek, az ellenfelek áradatának közepéből való kitörés, de még a serpenyővel, székekkel és söröskorsókkal való harc is szerepel a repertoárban. Ezeket kétféle erősségű támadásban tudjuk kiteljesíteni, de van egy gombunk a védekezésre és a tárgyhasználatra, illetve az ellenfeleink eldobására is.

Bár az egész világ egy hatalmas WC-csésze, a Slaps and Beanst szerencsére nem kell lehúzni.

ADATOK

KIADÓ
Buddy Productions GmbH

FEJLESZTŐ
Trinity Team srls

ÉRTÉKELÉS

Kitűnő szórakozás, egy új, egész estés vígjátékban érezhetjük magunkat annak ellenére, hogy Bud már az égi stúdiókban forgatja filmjeit.

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E4500 vagy ennek megfelelő, GeForce GT 640M vagy ennek megfelelő, 2 GB RAM, 2 GB HDD, Windows 7 vagy jobb.

TÁLALÁS: **84%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

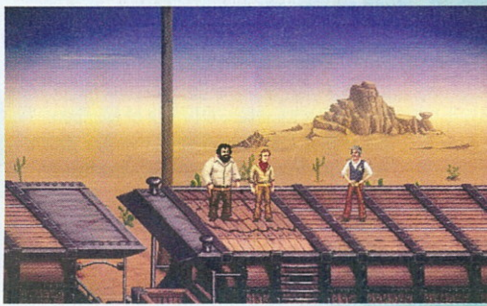
PRO

Kifejezetten jól áll a két mesternek a játéktermi stílus, első osztályú zenei anyagra püfölhetjük az ellenfeleket. Van magyar lokalizáció is!

KONTRA

Ez is szép szó, bár kissé rövid. Sajnos a pisztációhoz hasonlóan, kispórolták az online multiplayert.

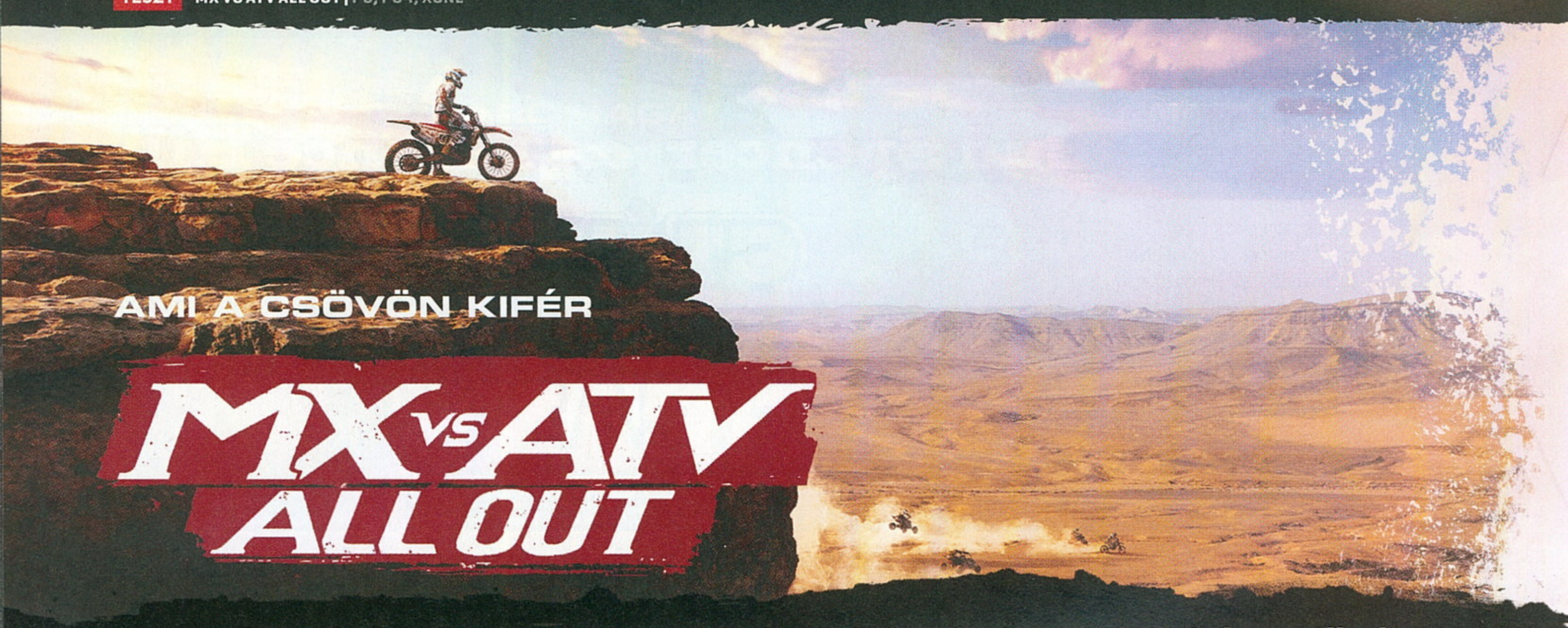
90%



BUNKÓ VAGY, BUG(SY)!

Összességében nem kell attól tartani, hogy valamelyik fejlesztő kis apró fénypontként fog felvillanni a Tigris irodájában, mivel Molly kiváló listát készített az operatív munkatársakról. A korai hozzáférés alatt előforduló hibák töredékével sem találkoztam a végleges program alatt, csak egyszer fordult elő, hogy a pofonok hangjait nem lehetett hallani, vagy egyszerűen nem tudtam továbbhaladni a következő helyszínre, mert valami oknál fogva beragadt a szkriptelt jelenet. Szóval reméljük, hogy mindenki hajlandó tartani a száját!

Nem sikerült időben leszámolni a kalózokkal, és még a hagymásbab is elfogyott? „K1-es rettentő dühös lesz!"



AMI A CSÖVÖN KIFÉR

MX VS ATV ALL OUT

[ÍRTA GEBBBE] **Szeretitek a motorozást? Szeretitek esetleg a quadokat is? Na és hogy álltok a buggyval való eszetlen röpködéshez? Van egy jó hírem! Ha sorra veszitek az MX vs ATV All Out nyújtotta lehetőségeket, akkor rájöttök, hogy mindezt egy játékban kapjátok meg!**

Egyszerűen már nem akartam ezt a tesztet is úgy nyitni, hogy jön a tavasz, és akkor mindenki motorra pattan, de az igazság mégiscsak ez. Akárhogy számolom, májusra elérkeztünk oda, hogy már annyit ültünk virtuális kétkerekűinken, hogy hólyagos lett tőle a fenekünk. Elhódítottuk az AMA Supercross bajnoki címét a Monster Energy fémjelezte Milestone gyönyörűségben; ezután kicsit gyorsabb paripákra ültünk, és – amolyan paliklacisan kifejezve magamat – „agyabeteg" sebességgel tettünk meg köröket a Man szigeten, a TT Isle of Manben. Ezt a duót teszi trióvá az MX vs ATV széria legújabb része, a Rainbow Studios fejlesztésében napvilágot látott All Out. A sorozat legemlékezetesebb felvonása mindenképpen a 2009-es Reflex alcímet viselő darab, amely egyedülálló irányításával hívta fel magára a figyelmet. A játékban ugyanis különvált a versenyző és a jármű kezelése,

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Rainbow Studios

MŰFAJ
verseny szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
A játék PC-re, Xbox One-ra és PS4-re jelent meg, 2018. március 27-én.

ÁR
12 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2.5 GHz vagy ennek megfelelő AMD, Geforce GTX 460 vagy Radeon HD 6850, 8 GB RAM, 26 GB HDD, Windows 7 vagy jobb (csak 64 bit).

így jobban oda kellett figyelnünk arra, hogy miképpen megyünk neki egy ugratásnak, és leérkezéskor milyen szögben közelítjük meg a talajt. A kezelhetőség természetesen kontrollerrel volt az igazi, mivel a műveletet a legfinomabban csakis két karral szabályozhattuk. A másik nagy izgalmat a járművek kavalkádja okozta, mivel már 2005 óta, az MX vs ATV Unleashed megjelenésével egyszerre szerepelhettek a futamokban krosszmotorok, quadok, szöcskékre hajazó buggyk, és terepjárók is. Mi az, amivel az All Out tehát többet tud nyújtani számunkra?

NE TÖKÖLJÜNK, NYOMJUK NEKI!

Megmondom én kerek perec, hogy járművek terén semmivel sem. Sőt, a terepjárók hiányának okán még kevesebbet is, mint nagy elődje, mert ezek egyszerűen hiányoznak a felhozatalból. Meg kell elégednünk az erősen Polarisra hajazó buggyval, ami azért sokkal csekélyebb élményfaktorral rendelkezik a nagyobb társainál. Konkrét márkát azért említettem, merthogy a játékban nincsenek licencelt vasak, de nem is nagyon fogunk ezzel foglalkozni, ha megkezdődik a konkrét menetelés. A játék rögtön bedob minket egy tesztpályánkra, ahol minden egyes versenyággal meg fog ismertetni minket. A környezet gyönyörű, tényleg egy óriási és abszolút nem unalmas játszóteret tettek a kezeink, de inkább kerekeink alá. Gyakorlatilag ez a főmenünk is, mert minden

egyes indításkor itt találjuk magunkat, de a versenyek befejeztével is itt fogunk kikötni, amíg meg nem nyomjuk a menü gombot. Szerény véleményem szerint sokkal jobb volt, mikor a betöltések alatt ugrálgathattunk egy kisebb arénában, nem kellett hosszasan állóképeket bámulnunk. A dolog dicséretes oldala viszont az, hogy a szabad mozgásnak köszönhetően az oktatómód sokkal kötetlenebbül, befogadhatóbban lett megvalósítva, mint egykoron. Magyarul megpróbálhatunk magunk rájönni a dolgok nyitjára, de az alapokat kihagyni nem ajánlatos, mert sokat fognak segíteni. A játék ugyanis olyan sajátosan értelmezi a fizikát, amit egyszerűen az alapismeretek újratanulásával lehet csak elsajátítani.

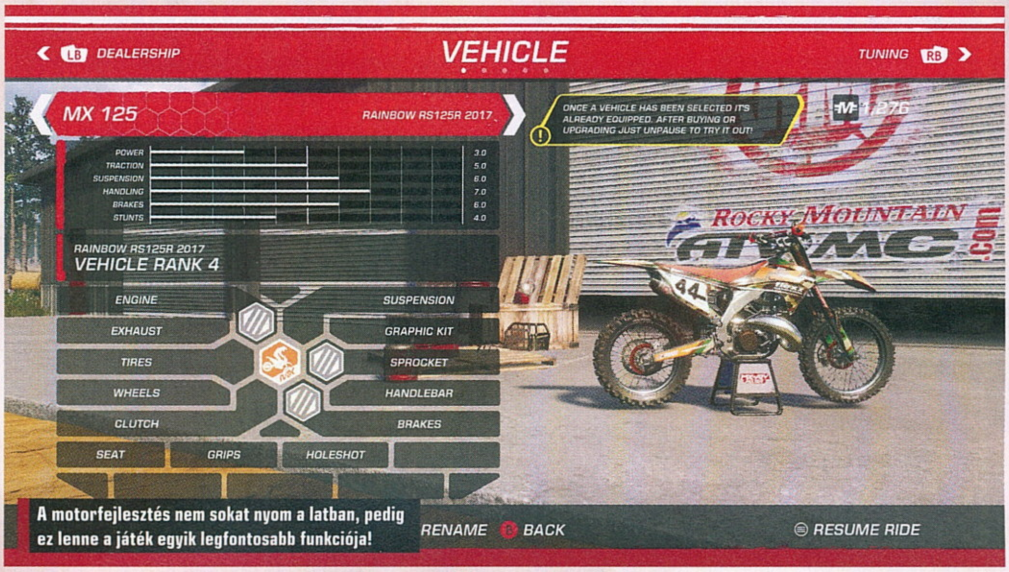
MAGASSÁGI KORMÁNY

Első körben egy kis versenyzéstechnikai alaptanfolyamon esünk át: a játék meglepően közérthetően és hatékonyan

„Nekem holmi mitfárer nem mondja meg, merre van az út, én kérem a budapesti dugókban szocializálódtan!"

NAGY CUCC, ÉN IS MEG TUDOM CSINÁLNI!

A játékban iszonyúan egyszerűen tudunk mindenféle trükköket csinálni, így a hátra és előre való szaltózás sem nagy kunszt. Na de a valóságban sem? 1991-ben Jose Yanez volt az első, aki egy kis 80 köbcentis motorral végrehajtott egy „backflipet", majd Bob Kohl 1993-tól két éven át gyakorolta a trükköt. A nagymotoros kísérletekre 2000-ig kellett várni, de Carey Hart és Travis Pastrana is képtelen volt szépen landolni. 2002-ben azonban Caleb Wyatt sikerrel járt, így elindult a teljes őrület, és a szaltózás ma már szinte teljesen megszokott a versenyeken. 2005-ben érkeztünk el az első duplához, a már említett Pastrana hajtotta végre, majd 2015-ben Josh Sheehan megcsinálta a triplát is. Jeremy Lusk közben 2009-ben életét vesztette, mikor sajnálatos módon a nyakára esett rá. Hol tartunk ma? Greg Duffy 2016-ban egy dupla előreszaltót (!) hajtott végre.



A motorfejlesztés nem sokat nyom a latban, pedig ez lenne a játék egyik legfontosabb funkciója!

oktat minket a helyes ívek használatáról, a kanyarcsúcspontokról és úgy általában a motorunk gázadási és fékezési technikáiról, majd az ugratók megfelelő megközelítése és a karok funkcióinak megismerése következik. Nagyon ötletes a bukkanó előtti tevékenység, az úgynevezett „preload", de a leérkezési szög sem smafu. A fura fizika ellenére az tűnt föl, hogy az irreálisan magas ugratásokat nagyon nehéz normális landolással teljesíteni, holott egy MXGP vagy Supercross játékban ezt jobban kellene megcsinálni. A freestyle vonalnak köszönhetően azonban egy nagyon érdekes elem is akad a tarsolyban, ez pedig a járművek levegőben való manőverezése.

Nem túlzok, de ahogy egy motorral elemelkedünk a földről és szaltózgatunk, azt egy buggyban is lazán megcsinálhatjuk, szinte úszik a levegőben a kasztni. Tehát a játék igazán casual jellege akkor fog kibontakozni, mikor megvesszük az első ilyen masinánkat. Kezdetben csalódott voltam, de később megtanultam élvezni ezt a fajta isteni ajándékot. Valójában nagyon jó móka a levegőben uralni egy kocsit, akármennyire is furán hangzik ez. A másik oldalról nézve viszont kár, hogy ezen a vonalon nem próbálták meg kicsit szimulátorosítani, mert a korábbi részekben is gyakorlatilag teljesen mindegy volt, hogy mivel indultál neki a futamnak, bármivel meg tudtad nyerni. Esetleg hallottak már a kategóriánkénti eredményhirdetésről a fejlesztők? A vegyes versenyeken igenis legyenek külön a motorok, quadok és az autók is az eredménylistán!

TUNING VS GYAKORLAT

Visszatérve kicsit a versenyzésre, voltak nehéz perceim, mikor a jó rajt után, a kör második felében, szépen elkezdtek utolérni, majd megelőzni a riválisok.

ÉRTÉKELÉS

Az MX vs ATV All Out pár órára kiváló kikapcsolódást nyújt, ha az alap irányítási mechanikákat elsajátítjuk, de nagyon hamar unalom lesz a jókedvből.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **76%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **67%**

PRO

Nagyon szép pályák, sok cicomázási lehetőség, könnyedén kivitelezhető akrobatikus trükkök és jó zene.

KONTRA

Unalomba fulladó eseménysorozatok, gyakorlatilag egy régen leporolt receptet kaptunk meg modernebb köntösben.

69%

Gondoltam, hogy talán nem elég erős a gépem az adott mezőnyhöz – elvégre gyorsan haladtam előre a majdnem negyven eseményt felvonultató All Out bajnokságban. Lázas motorfejlesztésbe kezdtem, de az eredmény még így is elmaradt a várttól. Egyszerűen csak annyi történt, hogy megfeledkeztem a tutorial talán legfontosabb eleméről, a kuplung kezeléséről. A rajtnál még használtam is, mert jól ki lehet lőni vele, de ha futam közben olykor odapöckölünk neki, akkor is előidézhető a jelenség, csak kisebb hatásfokkal. Mindez arra jó, hogy fokozatosan ellépjünk a mezőnytől, és a nagyon meredek emelkedőkön kicsit gyorsabban jussunk föl.

Ezen nagy felfedezés után verhetetlen voltam – persze csak ha nem puffantam egy hatalmasat valamelyik fában. Pirospont jár azért, hogy a fák lombkoronáján nem lehet csak úgy átszállni, hanem nagyon csúnyán bele lehet akadni, vagy épp durva gellert kapva pöröghetünk tőlük a levegőben. A ragdoll viszont olykor nem volt kibékülve a terepelemek és a talajszint határaival, sokszor tűntem el a föld alatt, vagy csak fejjel belefúródtam egy épületbe, indokolatlan rángatózás közepette.

SUFNI DRIVATAROK

A cicomákra azonban nem lehet sok rosszat mondani, mert jó érzékkel sikerült teletömni a ruhatárat mindenféle nyalánksággal, és persze a járműveink alkotóelemei is egészen részletes szintig változtatható kinézettel bírnak.

Az egyik legfurább funkciót is meg kell említenem: lehetőség van az MI mezőnyét saját pilótákkal bővíteni, így akár a Forza-címekhez hasonlóan barátaink nevei is szerepelhetnek az eredményjelzőkön. Ennyire nehéz lett volna lekoppintani a Drivatar rendszert, hogy legalább a választott platformon elérhető ismerőseinket beletegye egy kalapba a játék? Ebben a formában ez számomra a Grand Prix 3-at idézi, amikor az egész mezőnyt barátok neveire írtam át a játék adatbázisában.

A krosszmotorok és kvadok szerelmesei el fognak szórakozni a játékkal, habár az sajnos nem lett túl kidolgozott.

Mindezeket egybevéve úgy érzem, hogy kicsit összecsapott játékkal próbálják fenntartani a haldokló sorozatot a THQ háza táján. Hiába van kétfős osztott képernyő, gyönyörű pályák, 16 játékost számláló multiplayer, és többféle versenyág, ha egyszerűen lassan 10 év elteltével sem változik a játékmenet. És nem, ezen még az sem segít, hogy néha a The Offspring csendül fel a futamok alatt, de bizony az sem, hogy egyszerre adtak ki a játékhoz 8 (!!!) darab motor DLC-t...

A quad kategória a játék egyik nagy mutatványa, de sajnos láttunk már jobban kivitelezett négykerekűeket.

KIRÁLYOK CSATÁJA

Thrones of Britannia – A Total War Saga

[ÍRTA TIKI] **Amikor Aella király kígyóverembe vetette Ragnar Lothbrokot, nem számolt néhány dologgal. Például, hogy frankón megágyaz egy új Total War epizódnak, mert a viking atyák halálából durva dolgok születnek. Rettegjenek hát az angolszászok!**

Idestova három éve, hogy a Total War elmerült a Warhammer világába, és a legendás hősök még legendásabb fegyvereit mindenféle szörnyek tengerében festi vörösre a patakvér, amivel ugye csak egy „baj" van: a sorozat eredetileg a történelem nagy korszakaira lett kihegyezve, és ezt néha a rajongók számon kérik. Így aztán a SEGA most a Rome II-t foltozza, vagy ahogy már megtette korábban is – például a Fall of the Samurainál –, egyszerűen újraírja egy korábbi játék alapjait. Nos, jelen esetben a Total War: Attila volt a donor, és Britanniába kirándulunk…

Nehéz megmondani, mire a sok friss vadhajtás a Total War-széria amúgy is terjengős ágain.

Ragnar Lothbrok bármennyire is tökösen feszített a History Channel sorozatában, a történelemírás még vitatja, hogy valóban létezett-e ilyen személy. Mindenesetre a játék intrójában megénekelt halála (865) után egy hatalmas viking invázió indult a brit partok felé, amire 878-ban tett pontot az edingtoni vereség. No, itt kezdjük el felszedegetni a szálakat. A két évszám közti szakadék kitöltéséhez javaslom, olvassátok el Bernard Cornwell Angolszász históriák című köteteit, zseniális történelmi regényeket ír a pali. Ide meg legyen elég annyi, hogy a vikingek bosszúja ugyan beteljesedett, de Edingtonnál leckét kaptak az angolszászoktól, és Csontnélküli Ivar utóda, Guthrum kénytelen volt behódolni Alfréd király előtt. Alfréd, az angol uralkodók közül egyedüliként érdemelte ki a „Nagy" jelzőt, tehát ha valakit ki kéne emelni az alkotásból, akkor az egyértelműen ő lenne. Persze, a másik angolszász frakció, Mercia szintén tartogat izgalmakat, de a további walesi, skót és ír királyok megszemélyesítését is mind-mind egyedi játékelemek kísérik.

Ragnar utódai…

Az ötből a két utolsó kultúrkör természetesen a vikingeké. Egyrészt van egy Kelet-Angliában letelepedett csoport, a nagy viking invázió maradéka, akik Guthrum, illetve a rabszolgából királlyá lett Guthfrid jóvoltából egy sajátos mérleghintán ülnek, mert a seregek sikerei és az angol beilleszkedés egyaránt súlyozva van bónuszokkal, miközben a két dolog igencsak üti egymást. A tengeri királyoknak nevezett (ír és északi bázisokkal bíró) két másik frakcióhős viszont már közelebb áll a viking eszményképhez, szívesen sarcolják a szomszédokat, pörög náluk a rabszolgakereskedelem, és néhanap elindíthatnak egy-egy szöveges kalandba ágyazott expedíciót a távoli földrészek felé. Végül, léteznek még a hosszúhajókon érkező, fosztogatás és vérengzés szakon végzett északi hajóslegények, őket pedig az MI dobja be a sűrűbe, sőt néhány komolyabb meglepetéspartti is készült, hasonlóak, mint a Warhammer káosz-inváziói. De ahogy ez a Total Warban megszokott, a legvégén majd csak egy király uralkodik, és győz mind fölött…

A térkép nagyobb, sokkal nagyobb, mint a TW: Attiláé, és ami kapásból kiszúrja az ember szemét, hogy a megszokott provinciális felosztáson belül, a fővárosok mellett feltűnt 2-3 kisebb település is. Utóbbiak falak és helyőrség nélkül, kvázi mint birtokok, bányák és templomok lettek a fosztogatók legfőbb célpontjai. Van benne logika, hisz a vikingek előszeretettel „látogatták" a védtelen mazsolákat, míg Alfréd a burhökre, azaz a tartományok megerősített székhelyeire támaszkodott, amikor a hódítók egy-egy hulláma elérte az országot – na meg az itt összegyűlt seregre (fryd), amely a játékban extra lándzsás legényekként manifesztálódik. A központokban már erős falak, mélységben tagolt védművek várják az ostromlókat, és saját védősereg, élén

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Creative Assembly

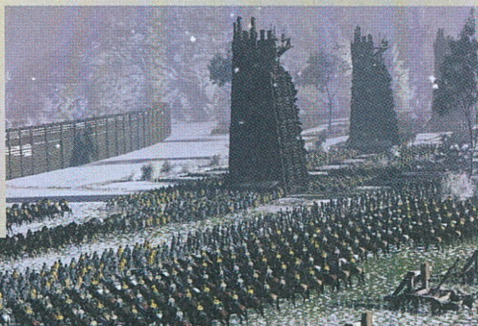
MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.03.

ÁR
39,99 euróba kerül a Steamen, a dobozos verziót pedig itthon 9990 Ft-ért mérik.

GÉPIGÉNY
3 GHz Intel Dual Core, 5 GB RAM, Nvidia GTX 460 vagy ATI Radeon HD5770 (Intel HD4000) VGA, 30 GB HDD.



Impozáns ostrom, már csak az kéne, hogy a hajítógépekkel ne a lovasok közé lőjünk véletlenül.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NINCS PARDON!

A játék elején célszerű rögtön betámadni a leggyengébb szomszédot, egyetlen sereggel, minimális túlerővel, hogy a költségek ne szálljanak el. Aztán szépen figyelünk, olyan nagyobb falatot keresünk, akinek se vazallusa, se szövetségese nincs, és éppen háborúban áll, na az ilyenekre érdemes ráugrani. Figyeljünk a környék lázadóira is, mert a rebellis városok diplomáciai bonyodalom nélkül behúzhatók.

KICSI A BORS?

Nem érdemes túl sok sereget kreálni, viszont ami megvan, azt mindenképp használjuk! Minden frakció ugyanis hasonló készletből dolgozik a toborzásnál, tehát a tapasztalat (és a kovácsműhelyek fegyver és páncélbónusza) nagy előny. A kisebb (2 egységes) hadaknak is van létjogosultsága, a külső települések fosztogatása, elfoglalása kiválóan gyengíti az ellenséget, a főhad pedig koncentrálhat a székhelyre.

NE FEJJEL A FALNAK!

A csatarendben nincs sok újdonság, a korszakban szinte minden gyalogos hord pajzsot, úgyhogy a távolsági alakulatok többsége nem igazán hatékony. Amikor a két arcvonal összetalálkozik (pajzsfalakkal), az lesz a döntő, hogy ki tud előbb a másik hátába kerülni, ehhez meg ugye lovasság kell. A lovasokkal frontálisan kár is bepróbálkozni: szárnyakról átkarolunk, íjászokat elkergetjük, és hátulról darálunk!

VIKING PORTYÁK!

A játék jó előre figyelmeztet, ha újabb fosztogató hajó érkezik. Ilyenkor vagy beültetünk a birodalom közepébe egy sereget olyan vezérrel, aki magas Qm, azaz távgyalogló értékkel rendelkezik, vagy tartalékolunk egy nagyobb összeget, és mindig helyben toborzunk. Utóbbi esetben a tartományi székhelyre beülve ki kell várni, amíg a csapat felhízik a kezdő 25%-os állományról, csata után meg el kell adni őket.

BOLDOGSÁG INGYEN?

Az építkezésnél a birtokok előnyt élveznek, a határmenti és tengerparti településeken kötelező a Garrison (helyőrség), az ipart, bányákat meg a negatív public order miatt csak óvatosan építsük! A közhangulatot egyébként több dologgal is lehet kezelni, pl. épületekkel (mondjuk templomokkal), de a frakciójelzők, mint pl. a War Fervour állapot is dob rajta, és a technológiák Community ágán is van egy-két jó találmány.

KAPITÁNY, KAPITÁNYOM!

A tábornokoknál a következő paraméterekre gyúrjunk: Quartermaster (több mozgáspont, és ellátmány), Champion (testőrség tápolása, és command pont), valamint a Bard (aura és morál). A kormányzóknál az említett Bard tulajdonság a public ordert masszírozza, emellé még a Scribe-ra érdemes pontokat tenni a korrupció visszaszorítása miatt, na meg a Foragerre, a farmos bónusza miatt.

ADNI JÓ!

Az alkalmazottak lojalitás értéke rendszeresen megzuhan, ha túl sok birtok kerül királyi kézbe, ezt egyébként a Faction tábla, Governors&Estates rovatán belül, a térképet az Estates állapotra átváltva tudjuk nyomon követni. A koronás birtokok a királyé, egyszerűen jelöljük ki, és a baloldali listából válasszunk egy alacsony lojalitású emberkét (szinte mindegy, hogy kit), aztán szimpla kattintással rendeljük hozzá!

Lehet, szólni kéne a katonáknak, hogy ez a „leguggolunk a fűbe, hogy ne vegyenek észre"-stratégia csak egyéneknél működik.

a kinevezett kormányzóval, továbbá torlaszok, felgyújtható épületek, hasonlóan a hunos verzióban látottakhoz.

EZ MÁR A TOTAL WAR?

Egy olyan epizódhoz érkeztünk, ahol ama totális háborúnak a kerekeit szinte olajozni sem kell. Az építkezés gyerekjáték, eltűntek például a készletből a kiképzőhelyek, a külső települések pedig már eleve egy-egy farmot, bányát jelképeznek, szóval ide csak újabb szinteket kell felhúzni. Továbbmegyek, ez az első Total War, amelyben nincsenek ügynökök. Még egy árva pap sem! A vallás Britanniában amúgy is csak pénzt és boldogságot terem, pogányok meg nincsenek, vagy ha igen, akkor ez a legtoleránsabb rész az elmúlt tíz évből. A családi kötelékek rendszere, a házasságok, öröklés, és az egész loyalty-influence cucc régi ismerős, konkrétan a Rómával foglalkozó epizódból jött, cserébe kapott egy új vetületet, a hűségbirtokokét. A gabonaművelésre, marhatartásra berendezkedett külső körzetek ugyanis birtok jelzőt kaptak, és a király továbbajándékozhatja a kormányzóknak és hadvezéreknek. Öreg hiba, hogy a birtok tökmindegy, hová tartozik, csak arra jó a kiosztás, hogy növelje az alattvaló hűségét, így meg nincs igazi tétje. Nyilván ilyenkor a játékosnak eszébe jut a Crusader Kings 2, és zokog egy sort.

A seregek és a kor összeegyeztetése szokás szerint hibátlan, de ez azzal is jár, hogy a sztereotípiákon túl – azaz, hogy a viking kezekben a fejszék, a walesiekben az íjak, míg mondjuk az angoloknál a lándzsa muzsikál a legjobban – nagyon hasonló emberanyag van minden frakciónál, csak egy-két számszeríjász, nehézlovas lóg ki pozitív értelemben. A toborzás eközben globális rendszerre váltott, saját településen azonnal, majdhogynem korlátlan mennyiségben hívhatod le a katonákat, már ha bírod pénzzel, és étellel, ugyanakkor a frissen felállított alakulatok csupán 25 százalékos feltöltöttséggel érkeznek. No meg mindegyik egységtípusból létezik egy limit, tehát a mid és high szekcióból messze nem lehet annyit lehívni, mint mezei lándzsásból. Az élelmezés kulcskérdéssé vált: egyrészt a körönkénti fenntartás alakulatonként megkövetel tíz egység gabonát, másrészt a saját területeken a had ellátmányt gyűjt, amit aztán átvihet magával egy állapotcsík formájában az ellenséges területre, és ha ez elfogy, akkor lassan éhen hal a kalandozó brigád. Britannia feszített tempójához évszakonkénti körváltás tartozik – mondjuk, hogy télen miért terem ugyanannyi gabona, mint nyáron, azon azért persze el lehetne merengeni...

A jobb ötletekből szemezgetve, Alfrédnál például a Witan, az elöljárók tanácsa rendszeresen összeül, vagy vegyük a skótokat, akik legitimitást gyűjtenek, hogy a rokon népeket könnyebben annektálják, de egynémely vikingek ugyanígy a sarcra mennek rá – nekik ebből jön a jóság, és van még egy kisebb történelmi eseményhalmaz, ami az egészet megfűszerezi. Ha már fűszerezés, az angolszász kárpitokra hajazó animációk, a körítés és a kezelőfelület nagyon egyben van. Tetszett, hogy a technológiák kibogozása most már feltételekhez kötött, és az sem rossz, hogy a fő karakterek fejlesztése új, átláthatóbb felületen zajlik; persze még a Warhammer-hősök mögött kullognak, de jóval a római tábornokok előtt.

ÉLJEN ANGLIA?

Akció van bőven, a korábbi részek egyik rákfenéjét pedig (azaz, hogy szinte csak ostromokból állt a játékmenet) megoldotta a rengeteg kis frakció, a folyamatosan érkező viking hajók, és hogy nem lehet az erődökben kuksolni, mert különben szétlopják a birtokokat. Most tényleg több a mezei ütközet. A csaták persze újfent mesterművek: létezik például egy shield castle formáció, egy újfajta pajzsfal, ami nagyon brutálisan néz ki. Él a tenger felőli rajtaütések esélye is, ide pár viking hajót képzeletben tegyél ki, és elalélsz. Az MI sajnos nem mindig partner, bár a kampánytérképen legalább nagyon aljas tud lenni, kis seregekkel lenyúlja a farmokat, kifoszt és továbbáll. Mindenesetre ez a rész inkább a gyors hódítások kedvelőinek szól, és a IX. századi Anglia ilyen szempontból tökéletes terep...

ÉRTÉKELÉS

Kína (a készülő Three Kingdoms) egyre kívánatosabb, mert az európai helyszínek kezdenek befulladni. Persze a Britannia nem rossz, csak épp kevesebb a birodalomépítő elem, igaz csatákból meg éppen több jut a sisakba.

TÁLALÁS: **89%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **76%**

PRO

Új provincia szisztéma – több mezei ütközet, szép és hangulatos körítés, de a frakciójellemzők és a toborzási rendszer is klassz.

KONTRA

Kevés a tennivaló, az építkezés egyszerű, mondhatni sablonos, és fogynak a környezeti tényezők.

82%

AZ UTOLSÓ JEDIK IS FLIPPEREZNEK

PINBALL FX 3
STAR WARS PINBALL: THE LAST JEDI

A helyzet az, hogy kicsit meg is lepődtem, mikor év végén nem kapott saját asztalt a legutolsó Csillagok háborúja, pedig amekkora őrület volt (szokás szerint) a film körül, azért adta magát, hogy már karácsony előtt boltokba kerüljön még valami fizikai változat is, összegyűjtve az eddigi összes SW-témájú asztalt, borítóra helyezve valamelyik központi figura mellett egy-két porgot is, biztos ami biztos. Nos, bár az ünnepek Star Wars-os asztalok nélkül teltek, végre megérkezett a The Last Jedi elnevezésű csomag, két teljesen új variánssal, ha pedig már szóba kerültek a porgok, bizony őket sem úsztuk meg – no, nem mintha szerettük volna.

AZ ERŐ A GOLYÓVAL VAN

A mindössze néhány eurót kostáló kiegészítő két helyszínt kínál, az egyik a harcosabb, eposzibb, míg másik a Luke lakta szigetre utazást dolgozza fel. Rey egyébként így is mindkettőnél kiemelt szerepet kap, miközben fontos jelenlévőként ott van még Finn, Csubakka, R2-D2, BB-8, Phasma, no és persze Luke is. A főszerep viszont, ahogyan azt megszoktuk, egy-egy különleges esettől eltekintve a fémes golyóé, a karoké, no és persze a velük megszerzendő pontszámoké.

Ezúttal ugyan első látásra semmi extra nincs az asztalokon, ez kimondottan átverős, hiszen rengeteg különleges feladat válik elérhetővé, ha jól keverjük a lapo… bocsánat, szóval, ha jól irányítjuk a golyó(ka)t. Többek között lövöldözésben, fénykardos csatában találhatjuk hőseinket, R2-D2 igazán felrázza a környezetét, Rey csatába száll, Csubi a már emlegetett porgokkal ismerkedik. Ez azonban még mindig csak a kezdet, elvégre a mindig nagyszerű mókaként funkcionáló multiball mellett mi magunk is kivesszük részünket a lövöldözésben, sőt a lázadó egységeket támadó TIE vadászokat is le lehet dózerolni, ha éppen úgy sikerült ütögetni. A hangok autentikusak, ahogy a látvány is, a zenével együtt minden a helyén van, talán csak az volt a fura, hogy az első asztalnál valahogy nagyon szeret középre húzni a golyó, eddig ennyire sokszor még soha nem csorgott le úgy, hogy alig lehet tenni valamit ellene.

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

ÉRTÉKELÉS

A Pinball FX-sorozat a felújított játékmenettel már felállított egy igen magasra helyezett szintet, amit az új asztalok is elérnek, bár sok extrát nem tesznek hozzá a bevált recepthez.

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce GTS 450 VGA, 6 GB hely.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A The Last Jedi két új asztallal kínálja az utolsó film élményeit mindenféle finomsággal nyakon öntve, egy csomó porgot bedobva, hiszen őket mindenki imádja.

KONTRA

Remek minden, valami áttörő újdonság mégis hiányzik, illetve néha meglepő erőszakossággal szökik a golyó, amihez nem vagyok hozzászokva.

80%

[ÍRTA **BÖJTI**] Ha új Star Wars kerül a mozikba, akkor előre elkönyvelhető a regények, figurák, pólók, plüssök és egyéb apróságok megjelenése, no és persze a videojátékoké is, köztük néhány flipperasztallal a Pinball FX-sorozatban. A The Last Jedi kicsit késett, de Han Solót azért megelőzte.

A Star Wars-hangulat a szóban forgó asztalok esetében is nagyon rendben van, a rajongók elégedettek lesznek velük.

az 10 euróért kínált három nagyon komolyan kinéző asztalt, amik tényleg mindent hoztak, amit csak elvár az ember az ősléynes filmsorozattól. Nem mondom, hogy a The Last Jedinak ez kevésbé megy, mert az atmoszféra ott van, mint mindig, az ötletek is jók, az alap pedig eleve remek, csak valahogy érezni, nem véletlenül jött a mozibemutatót nézve ennyivel később a DLC.

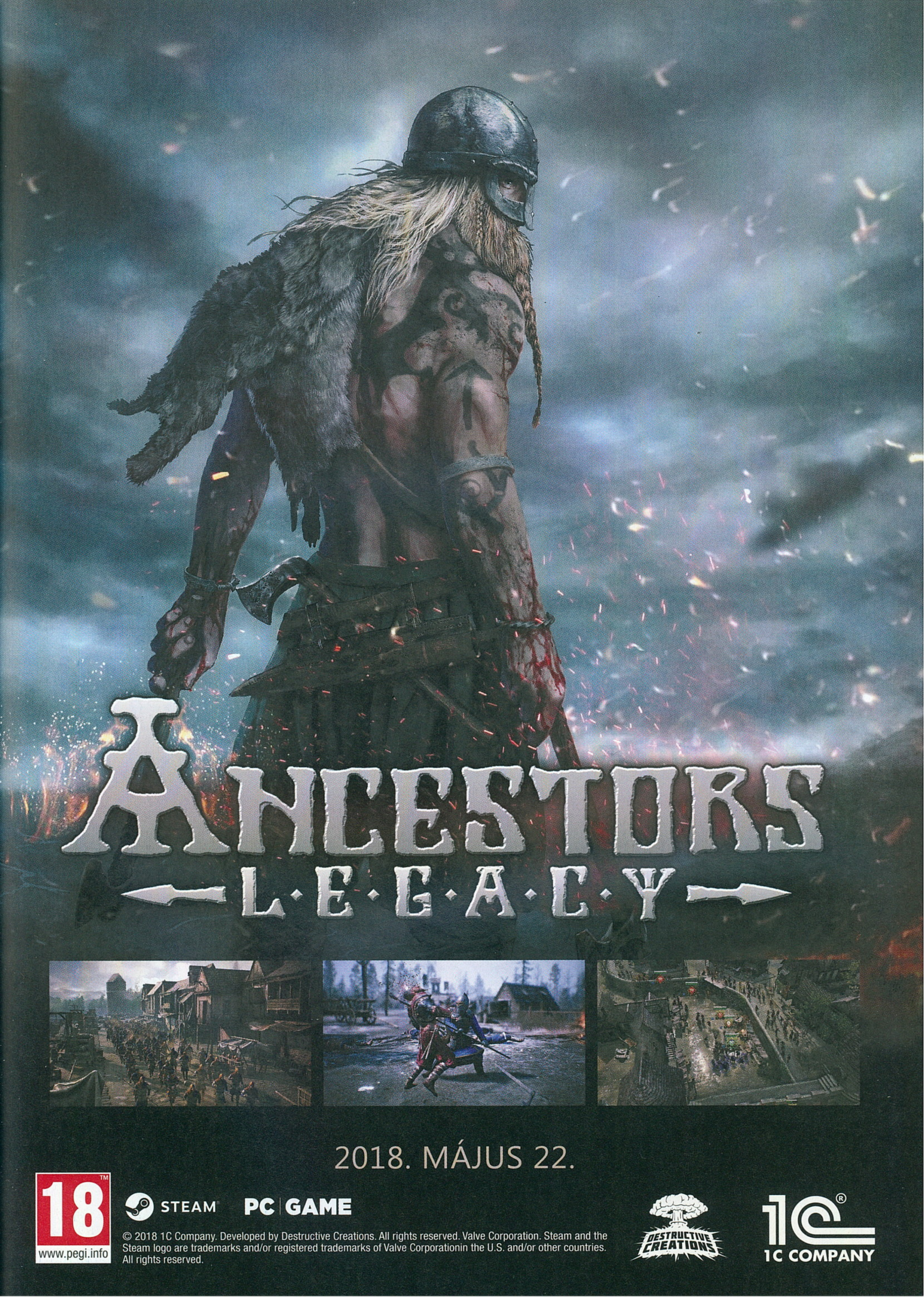
> Habár sok rajongó szerint az Erő elhagyta a legutóbbi Star Wars-filmet, az asztalokat szerencsére még most is átjárja.

AZ IRÁNY MÉG MINDIG JÓ

Az FX3-mal bevezetett vonal kifejezetten jól áll a szériának, avagy a látványosan fejlődő, mindenféle extrát megnyitó játékmenet a közösségi funkciókkal még mindig újra és újra ráveszi a játékost a következő próbálkozásra, a rekordok megdöntésére, a rejtettebb extrák megnyitására. És bár ezekből akad bőven, azért az ár mutatja, hogy ez a csomag nem a legfontosabb a felhozatalban, még ha a rajongóknak kötelező is. Ebben az évben például már volt egy Jurassic World Pinball is, amiről sajnos lemaradtunk, viszont

Persze nem veszem el senki kedvét, a csomag egyáltalán nem rossz, a két asztal hoz szinte mindent, amit összességében elvárunk a Zentől, viszont az a nagy rakás plusz csak nyomokban van meg benne, aminek a Pinball FX a hírnevét köszönheti. Hozzáteszem, hogy a sötétben összehozott golyó-pornó (lekapcsolódnak a fények) zseniális ötlet, ahogy a porgok hangjai is nagyban megdobják az élményt.

És hogy kik is azok a sokat emlegetett porgok? Ha erre nem tudod a választ, és még soha nem láttad az utolsó film imádni való kis lényeit, akkor vagy barlangban élsz, vagy teljesen hidegen hagy a téma, tehát nem is flipperezel. Pont.


ANCESTORS
L·E·G·A·C·Y
2018. MÁJUS 22.
18
www.pegi.info
STEAM
PC GAME
© 2018 1C Company. Developed by Destructive Creations. All rights reserved. Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporationin the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
DESTRUCTIVE CREATIONS
1C COMPANY

SOSE VOLT MÉG ILYEN NYOMASZTÓ A KÖZÉPKOR

Ken Follett's The Pillars of the Earth

[ÍRTA DREAMER] ***Miután a Telltale Games sportot csinált a már létező szellemi termékek interaktív feldolgozásából, a Daedalicnél úgy döntöttek, hogy kiveszik belőle a részüket. Ám a point and click kalandjátékok mestereinek választása a képregények helyett egy közel 30 éves regényre esett.***

A The Pillars of the Earth, avagy A katedrális Ken Follett walesi író Kingsbridge-trilógiájának első része. A mű eredetileg 1989-ben jelent meg, és azóta kortárs klasszikussá vált. A 2010-ben bemutatott televíziós feldolgozás mellett megjelent társasjátékként, valamint Dániában musicalt is faragtak belőle. 2017-ben pedig új szintet lépett a regény adaptálása, ugyanis a Daedalic Entertainment kiragadta Ken Follett művét a passzív befogadást lehetővé tevő formátumok közül, és interaktívvá tette azt.

TRÓNOK HARCA

A Ken Follett's The Pillars of the Earth egy három részre bontott, epizodikus kalandjáték, melyben négy szereplőt irányítva veszhetünk el a Kingsbridge-i katedrális széthullásának és későbbi újraépítésének viszontagságos történetében. Első szereplőnk Tamás, az építőmester, aki egész családját felkarolva, kihívást jelentő munka után kutatva járja a 12. századi Angliát. A második Fülöp, a Kingsbridge-be érkező szerzetes, aki a közösség perjelének hívó szavára vágott neki a rögös útnak. A harmadik Jankó, az erdő mélyén, egy barlangban lakó fiúcska, akit édesanyja, Ilona féltve óv a civilizáció mocskától. Végezetül pedig ott van Bartholomew gróf lánya, Aliena, akinek az idő közben kitört háború alatt nem csupán magáról kell gondoskodnia, de öccsét is a szárnya alá kell venni, hogy túléljék a megüresedett királyi trónért vívott harcot.

A RÉGI ÉS AZ ÚJ TALÁLKOZÁSA

Mivel Daedalic-játékról beszélünk, a The Pillars of the Earth a stúdiótól megszokott vizuális és játékmeneti irányvonalat képviseli. A szoftver elindításakor egy teljes mértékben kézzel festett, 2D-s világot kapunk, ahol a régimódi kalandjátékok megoldásai vegyülnek a modern kor interaktív történeteivel. A Daedalic védjegyévé vált klasszikus point and click rendszer most a háttérbe szorul, és a Mass Effecttől kölcsönvett dialógustárcsa kerül a középpontba. Igen, ahogy az epizódikus játékoknál lenni szokott, itt is a döntésekre helyeződik a hangsúly, ám a felfedezés sem marad eredmény nélkül, és esetenként a tárgyak kombinációja is fontos szerepet tölt be.

A katedrális minden főbb helyszíne bejárható területként jelenik meg a játékban, kezdve a már sokat emlegetett Kingsbridge-től, Jankó és Ilona erdején át, a shiringi váron keresztül, Winchester városáig. A háttérben meghúzódó szereplők többsége megszólaltatható, sőt érdemes szóba elegyedni velük, mivel, ahogy azt korábban már írtam, a felfedezés ajánlott. A sztori főszála mellett ugyanis akadnak kisebb-nagyobb feladatok is, amik tarkítják az amúgy lineáris történetet. Például a második könyvben (a játék így nevezi az epizódokat) található 10. fejezetben megnyílik előttünk a város, és eldönthetjük, hogy a kampány legfőbb szálát követjük, vagy nekiveselkedünk

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

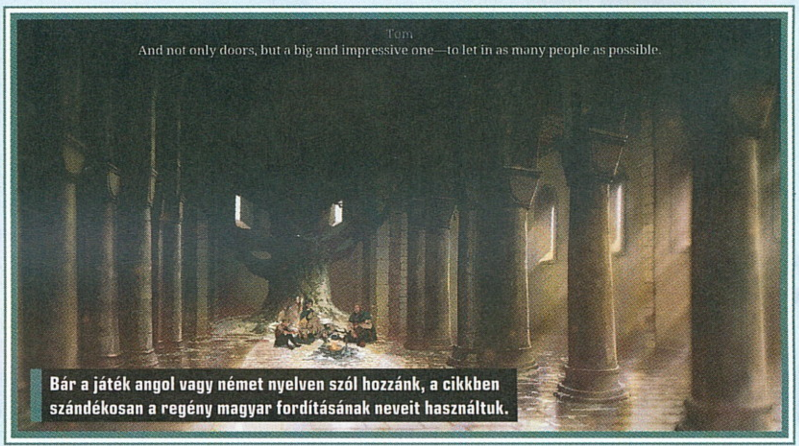
MŰFAJ
kaland

INFO

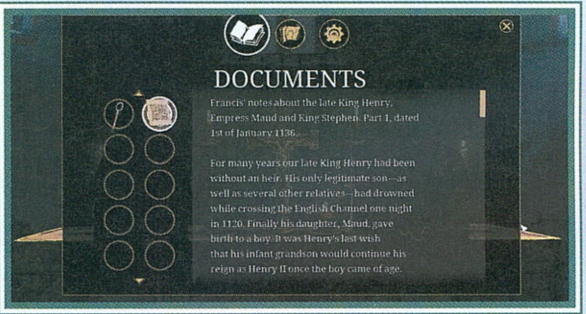
MEGJELENÉS
2018.03.29.

ÁR
Steamen 30 euró (kb. 9000 Ft).

GÉPIGÉNY
2.8 Ghz Dual Core CPU, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 200 Series 1 GB VGA, 15 GB HDD.



Bár a játék angol vagy német nyelven szól hozzánk, a cikkben szándékosan a regény magyar fordításának neveit használtuk.



A katedrális egy monumentális történet, amit még akkor is ajánlunk elolvasásra, ha a játékkal már végeztetek.

The Pillars of the Earth a tévéképernyőn

A katedrális címen futó brit tévésorozat 2011-ben került bemutatásra. A többek között Magyarországon forgatott 8 epizódos feldolgozásához olyan neves színészek adták az arcukat, mint Donald Sutherland, Ian McShane vagy Sarah Parish, de számos új tehetségnek is ugródeszkaként szolgált. A korábban kisebb-nagyobb szerepeket kapó Hayley Atwell megmutathatta magát női főszereplőként, ami ezt követően a Marvel-univerzumához való csatlakozáshoz vezetett. A később Oscar-díjat nyerő Eddie Redmayne szintén köszönetet mondhat A katedrálisban való lehetőségért. De a sorozat készítői fedezték fel azt a Sam Claflint is, aki később olyan blockbusterekben játszott, mint a Karib-tenger kalózai vagy az Éhezők viadala. Habár a Daedalic játéka nem a sorozatot dolgozza fel, mégis úgy válogatták meg a szereplők hangjait, hogy emlékeztessenek az abban játszó színészekre.

A kézzel festett hátterek tényleg csodálatosak, mint ahogy a regény hangulatát idéző animációk, valamint a hangmunka is.

a „mellékküldetéseknek", melyek során például segíthetünk a parasztokon, vagy leverhetjük az egyes helyszíneken elrejtett méhkasokat. Míg az előbbi esetben a történetet is befolyásoljuk azzal, hogy megbékéltetjük az Alienának dolgozó munkásasszonyokat, addig a másik esetben csak achievementet kapunk, és gyakoroljuk a játék QTE-rendszerét. Ezeket a mellékküldetéseket magunknak kell felfedeznünk, mivel a csapat nem dugja a játékos orra alá az összes opcionális tennivalót. Tudod, hogy Jankónak van egy csúzlija, a méhkasok pedig túl magasan vannak ahhoz, hogy elérd őket: innentől a többi már logikusan kikövetkeztethető önmagától is.

Nem indigós másolat

Ahogy arról már korábban is szó esett, a játék legfőbb eleme a dialógusokon keresztül lejátszódó történetmesélés. Nem csak azért bír fontos szereppel minden mondat és döntés, mert ezekkel befolyásolható a végkifejlet, hanem mert a The Pillars of the Earth egy már létező, fix sztorival rendelkező irodalmi mű alapján készült. Választásaink nem fognak drasztikus hatást gyakorolni a történet teljes egészére, a fejlesztők csupán a választható következmények ízét adják meg, avagy amit a Telltale minden játékának nyitányakor nagy betűkkel kiemel. A különbség annyi, hogy a The Pillars of the Earth esetében a fejlesztők nem kecsegtetnek minket hamis ábrándokkal, a döntések végkimenetele elkerülhetetlen. A különböző választások után más-más dialógusokat kapunk, esetenként visszatérnek a korábbi cselekedeteink említés szintjén, de semmi több nem történik.

Bár A katedrális nem könnyű olvasmány, sorozat és játék formájában is megállja a helyét, ami bizony elég nagy szó.

A The Pillars of the Earth nem csupán a pábeszédek alatt kínálja fel, hogy vegyük kezünkbe a gyeplőt, de egy a lapozgatós könyvekhez hasonló rendszerrel is kecseget. A főleg a '90-es években populárissá vált formula lényege, hogy a regény fejezeteinek végén az író választás elé állítja az olvasót, aki a döntésétől függően egy megadott oldalra lapozva tudja folytatni a kalandot. A The Pillars of the Earth oldalak helyett egy térképet használ hasonlóképpen. Miközben a szereplők elmesélik a körülöttük zajló eseményeket, a játékos választhat, hogy mely úton haladjon tovább az adott karakter. Például egy küldetés során Fülöpnek minél hamarabb el kell jutnia Shiringbe, ám az úton találkozik egy tucatnyi otthonukat vesztett jobbággyal. Itt dönthetünk úgy, hogy megállunk nekik segíteni és közben kérdezősködni a megyében uralkodó helyzetről, vagy egy nem túl keresztény húzással sietős dolgunkra hivatkozva faképnél hagyjuk a bajbajutottakat.

Az eredeti történet ismeretében is érdemes nekivágni a játéknak, mivel egyedi utakat, és szó mi szó, megváltozott karaktereket kínál. A párbeszédopciók közti lavírozással új személyiséget adhatunk a szereplőknek, és a köztük lévő viszony is megváltozhat. Fülöp lehet ájtatos, mélységesen hívő szerzetes, aki minden csapást vagy áldást Isten akarataként, vagy épp az Ördög műveként jellemez, de faraghatunk belőle racionálisan gondolkodó értelmiségit is. Továbbá Jankónak és Alfrédnak sem kell az első perctől kezdve ellenségeskedniük egymással. Egyedül Aliena az, akinek a jelleme alig változik, ám az ő szála eleve alaposan meg lett csonkítva annak érdekében, hogy barátságosabbá, befogadhatóbbá tegyék az amúgy sötét történetéről és naturalista képi világáról híres regényt. Azzal, hogy eltávolításra került jónéhány jelenet, és újakkal pótolták őket, a Daedalic alkotása egyedi ízt kapott, ezért pedig azoknak is ajánlott vétel, akik behatóan ismerik a regényt.

Minden, ami szent

A The Pillars of the Earth három könyve egyenként cirka 5 óra alatt kijátszható, vagyis nagyjából 15 órás játékidőre (plusz-mínusz pár felfedezésre szánt órácskára) kell számítanunk a teljes végigjátszás folyamán. Erre rásegít az is, hogy a történetvezetés elcsigázott, lassú, ami nem kedvez mindenkinek. Valamint annak ellenére, hogy a játékot azoknak is teljes szívünkből ajánljuk, akik nem találkoztak korábban sem a regénnyel, sem annak más adaptációival, némi óvatosságra kell intenünk mindenkit. Egyes jelenetek a történet ismeretének híján némi fejvakarásra adnak okot, és mivel a program nem fogja (annyira) szorosan a játékos kezét, ezért megfelelő utasítások nélkül elveszhetünk a narratívában. Azonban a játék egyedi atmoszférája, sajátos zenei témája, és más játékokhoz csak ímmel-ámmal hasonlítható képi világa kárpótol ezért az aprócska bakiért.

Értékelés

DREAMER

Habár vannak hiányosságai, mégis az elejétől a végéig képes élvezetes és egyedi maradni. Remek feldolgozás.

TÁLALÁS: **89%**
TARTALOM: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Egyedi hangulat, remek látványvilág, erős karakterek, jó történet, szórakoztató, hibrid játékmenet.

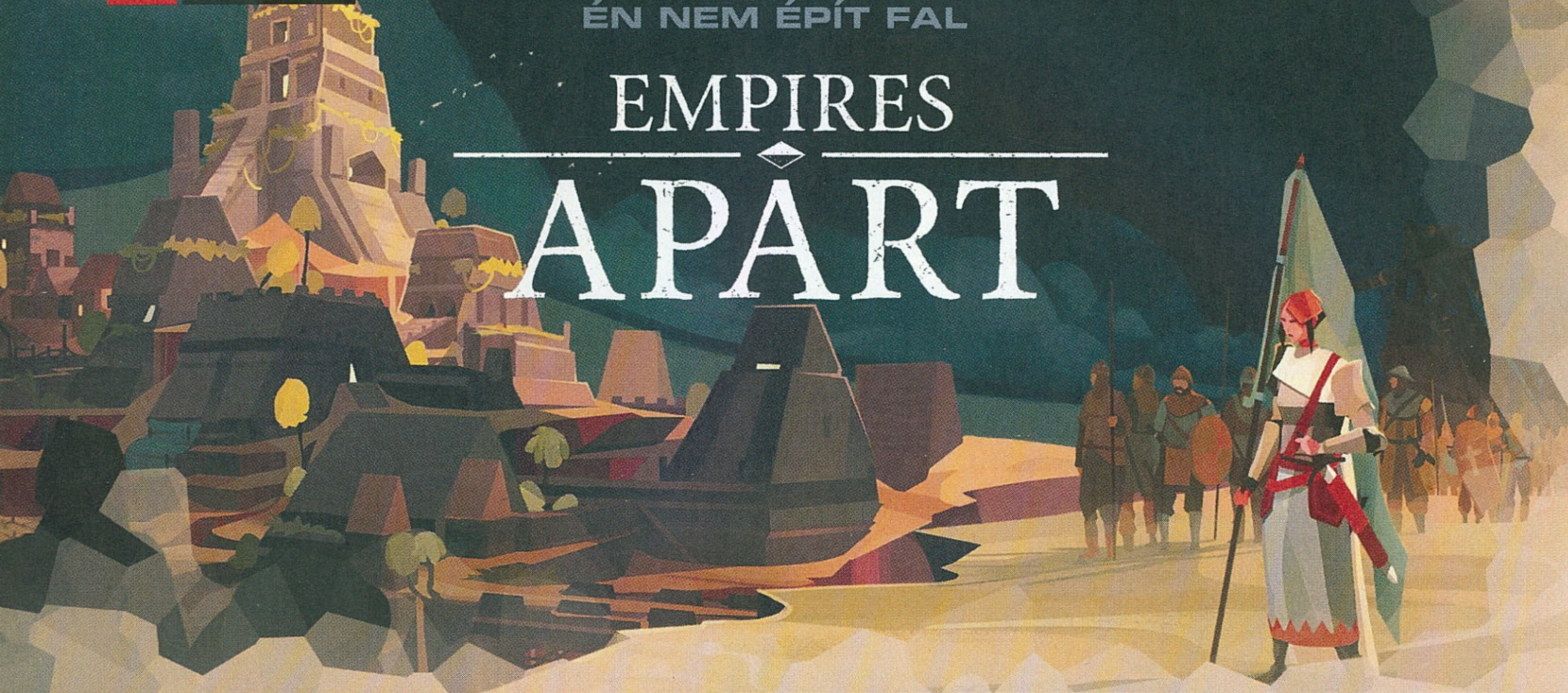
KONTRA

Egyes, a karakterek jellemét befolyásoló jelenetek kivágásra, vagy átdolgozásra kerültek, ezért hiányérzetet kelthet a rajongókban.

86%

ÉN NEM ÉPÍT FAL

EMPIRES APART



[ÍRTA **WILSON**] A KIÁBRÁNDÍTÓAN SIKERÜLT AGE OF EMPIRES REMASTER UTÁN A TAVASSZAL EGYÜTT MEGÉRKEZETT A LEGENDÁS RTS ESZMEI ÖRÖKÖSE, AMELY ABSZOLÚTE MODERN, EGYEDI TÁLALÁSSAL ÉS PÁR JÓ ÖTLETTEL PRÓBÁLJA ELHOZNI A MODERN GENERÁCIÓNAK AZ AOE ADDIKTÍV JÁTÉKMENETÉT. SAJNOS INKÁBB KEVESEBB, MINT TÖBB SIKERREL.

Az Empires Apart ízig-vérig egy Age of Empires-klón, azaz olyan valós idejű stratégia, ahol történelmi nemzetek csapnak össze, valamennyire korhűen mutatva be azok fejlődéstörténetét, egy adott korszaktól egy modernebb évszázadig. Ehhez a semmiből fel kell építeni egy folyamatosan növekvő, fejlődő települést, valamint egy, a folyamatot kiszolgálni képes gazdasági hálózatot. Ehhez nyersanyagokra van szükség, mert minden gyártás és építkezés adott típusút és mennyiségűt követel meg. A meccsek vége általában katonai konfrontáció, ahol az utolsó egységét, illetve a városközpontját is elbukó fél automatikusan elveszíti a meccset.

KORSZAKOK URAI

A fentiek nem csak azért hangozhatnak ismerősen, mert akár az 1997-es, vagy az 1999-es Age of Empires-részek tesztjeiből is érkezhettek volna, hanem azért is, mert már nagyon régóta ezen mechanika alapján épülnek fel és működnek a valós idejű stratégiák.

ADATOK

KIADÓ
Slitherine Ltd.

FEJLESZTŐ
DESTINYbit

MŰFAJ
RTS

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.29.

ÁR
A Steamen 27,99 euró (kb 9000 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5, 4 GB RAM, GeForce GTX 560, 2 GB HDD, Windows 7 64bit.

Az Empires Apart ebből a szempontból sem kivétel. Olyannyira nem, hogy még a nyersanyagok terén sem erőltette meg magát: a minibirodalmakhoz fára, ételre, kőre és aranyra lesz szükség, semmi másra. Ezek kitermelése sem igényel rakétatudományt, csak minimum egy parasztra van szükség, illetve egy lerakodóhelyre, ahová a megszerzett javakat eljuttathatják. Ez lehet a városközpont, illetve egy dedikált raktárépület is, amiből rengeteg kell – minden lelőhely mellé egy. A procedurálisan generált térképeken a kitermelőhelyek meccsről meccsre változnak, nincs két ugyanolyan pálya, legalábbis a felépítésüket tekintve, a külső ugyanis adott.

Variációs lehetőségből nem sok akad, leginkább a sivatagos, havas, dimbes-dombos, hegyes, szigetes stílusok váltják egymást, minimális domborzattal, szűkmarkúan mért élővilággal. A funkcionális ábrázolás az Empires Apart egyik legnagyobb erőssége, a totálisan modern külsőt nehéz is szavakkal leírni, hiszen semmihez sem hasonlítható a műfajban. A textúrázatlan épületeknél a díszítőelemek és a színek dominálnak, ahogy az egységeknél is. A szándékosan egyszerűre vett poligonkatonák, a népcsoportonként változó épülettípusok a játék legjobban sikerült elemei, amik egyszerre modernek és mégis korhűek, különösen az olyan technikai megoldásoknak hála, mint a napszakváltás, a dinamikus fények, illetve a kevéske részecskeeffekt, melyek együttesen pazar hangulatot teremtenek.

VAN ÚGY, HOGY EGY KLÓN MÉG MÁSOLATNAK SEM LESZ TÖKÉLETES. ÍGY JÁRT AZ EMPIRES APART IS...

A kiváló prezentációt erősíti a visszafogott kezelőfelület is, amely két szempont alapján készült: a lehető legkevesebbet takarjon ki a játéktérből, és minimális felirattal és ikonnal tegyen elérhető távolságba minden főbb funkciót. Ezen céljait pedig eléri; nagyon szép, és jól is működik, csak épp sok hiányossággal küzd. Nem lehet egy gombbal kijelölni a katonai egységeket, nincs automata felfedezés, járőrözés vagy őrzés, és a hajóval való szállításnál is visszatér az AoE-korszak ragadványa: a nehézkes ki- és beszállás. A leegyszerűsítés csak az egységek esetében jelent hátrányt, mert kevés az olyan egyedi ismertetőjegyük, amely megkönnyítené a beazonosításukat és elkülönítésüket, így amint egy tucatnál

Nem tudjuk, miért ennyie népszerű ez a szusibár, de valamiért szó szerint ölik egymást előtte a bejutásért küzdő vendégek.

TIPPEK, TRÜKKÖK

PARASZTURALOM

Akármelyik frakcióról vagy játékmódról is legyen szó, az Age of Empires óta tudjuk, parasztból nem lehet elég, és a meccsek legelején velük kell benépesíteni a térképet. Érdemes legalább kéttucatnyit előállítani belőlük, és azokat elosztani a négy nyersanyag között. Leginkább fára és élelemre lesz szükség, így ezt ajánlott erőltetni, az arany és a kő nem ér annyi erőfeszítést és humánerőforrást.

FELFEDEZŐK

A meccs indulásakor nemcsak egy maroknyi parasztot kapsz, de általában egy lóháton közlekedő, egyszerű katonai egységet is. A szerencsétlen garantáltan nem fogja tudni egymaga megvédeni a várost, de nem is szabad, hogy ez legyen a legfontosabb, elsődleges feladata. Használd arra, hogy elküldöd a térkép ismeretlen részeire, és felderíted a terepet. Nemcsak nyersanyagot találhatsz így, de ellenfelet is!

POLGÁRMESTER, A JENŐ

Míg a lovasod felfedezőt játszik, a parasztjaid pedig (jó esetben...) megalapozzák a gazdasági hátteret, próbáld eltervezni a városod! Találd ki, mit és hova akarsz rakni! Ne csak az esztétikum járjon a szemed előtt, de az olyan szempontok is, minthogy mekkora területet leszel kénytelen bevédeni. Ha túl nagy helyet népesítesz be, annyival nagyobbnak, hosszabbnak kell lennie a majdani védvonalaidnak is!

FALAK ÉS TORNYOK

Mivel a még felfedezetlen térképen nem tudod, hogy hol lehet az ellenfél bázisa, minden irányból számítanod kell támadásra. Később persze már könnyebb lesz a dolgod – amint bejártad a világot – mert tudni fogod, hogy hol a riválisod, de van egy másik ütőkártyád is: a csapnivaló AI. A falak és a tornyok használatával oda terelheted a támadókat, ahova te szeretnéd: a gépi ellenfelek ugyanis mindig a legkisebb ellenállás felé mennek.

HADMŰVELETEK

Amint összegyűlik elég nyersanyag, azonnal húzz fel egy barakkot! Ez nem jelenti azt, hogy rögtön sereget kell építened: szimplán csak a lehető legrosszabb lépés lenne teljesen őrizetlenül hagyni a települést. A kisebb támadások visszaveréséhez alig pár katona is elég, de itt is igyekezz lehetőleg változatos csapatot létrehozni, amely gyalogosok mellett lovasokat és gyógyítókat is tartalmaz. Készülj fel minden eshetőségre!

SEREGÉPÍTÉS

A változatosság leginkább a tényleges seregépítéskor jut igazán nagy szerephez. Lehetőség szerint ne csak egy masszív, több tucat fős csapatot hozz létre, bontsd őket inkább két csoportra. Így esetlegesen nem csak több irányból támadhatsz, de nem kell a mobilitás miatt sem aggódnod – hiszen egy csapat pontosan annyira gyors, mint annak leglassabb tagja. Ha pedig az egy ostromgép, akkor sose érsz oda időben a csatába...

TUDATOS OSTROM

Habár azt hihetnéd, hogy egy masszív sereggel legyőzhetetlen vagy, ha nem logikus módon támadod meg a rivális várost, nagyon gyorsan elveszítheted minden egységed. A városközpont az utolsó célpontod legyen: az abból folyamatosan záporozó nyilak villámgyorsan el tudják intézni a katonáidat, ráadásul az ellenfél telepesei közben gyógyíthatják is az épületet. Előbb őket, és a kiszolgáló épületeket pusztítsd el!

A minimalista 3D-s grafika nagyon szép... csak épp marhára nem funkcionális, itt például mi a fene történik, de tényleg!?

több fő van egyszerre a képernyőn – főleg csata közben – szinte lehetetlen rendesen átlátni a helyzetet, vagy épp kiemelni egy adott típusú katonát.

SLIDERS

Pedig lenne kit és mit! Az Empires Apartban ugyanis, ha nem is tökéletesen, de sikerült megoldani az Age of Empires, és tulajdonképpen a stratégiai játékok egyik örök, de valósággá csak ritkán váló ígéretét: az egyes fajok, népcsoportok közti markáns különbségeket. Itt kereken hat frakció között lehet választani: az aztékok, az arabok, a bizánciak, a kínaiak, a franciák és a mongolok várják, hogy egy tettre kész hadvezér győzelemre vezesse őket. A fentiek mindegyike tényleg totálisan eltérően kinéző, sőt teljesen más néven futó épületekkel és egységekkel rendelkezik, bár a teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy azok funkciói teljesen megegyeznek. Azaz mindenki raktárakkal, magtárakkal, kovácsműhellyel, templommal és a többivel kénytelen boldogulni, ha nem is a kőkorszaktól, de a középkor elejétől egészen annak végéig, a puskapor széleskörű elterjedése előtti korszakig. A népek közti eltérés pedig nem csupán azok egységeiben mutatkozik meg, de bizonyos esetekben magában a játékmechanikában is.

A sorból a legjobban a mongolok lógnak ki, akik nemcsak a valós történelemben, de a játékban is egy rendkívül agresszív és mobilis nép. Épületeik valójában sátrak, amiket bármikor fel lehet kapni és arrébb vinni, sőt: az építkezés maga sem pusztán nyersanyagot emészt fel, hanem egy különleges telepes-típust, akikből 3-5 darab is elkelhet, akár egyetlen objektum felhúzásához is! Gyalogos katonákat nem is nagyon használnak, szinte csak lovasaik vannak – még

ÉRTÉKELÉS

Az Empires Apart nem volt képes modernizálni az Age of Empires játékmenetét, csak annak tálalását – de pont ott nem volt szükség nagy fejlesztésre.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

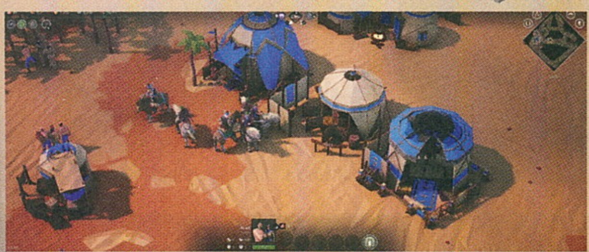
PRO

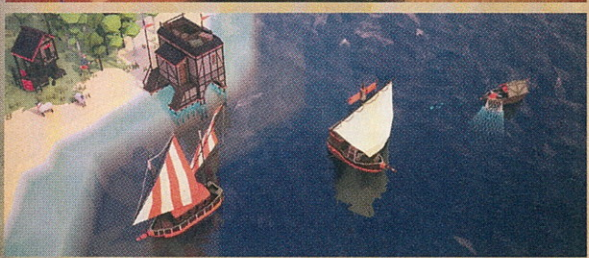
Egyedi mechanikájú népcsoportok, letisztult kezelőfelület, gyönyörű tálalás.

KONTRA

Nagyon kevés egység, borzalmas útvonalkeresés, csapnivaló AI, alapvető játékmenetbeli funkciók hiánya.

68%





a papok is lóháton járnak –, és minél több ellenséges egységet ölnek meg, úgy lesznek egyre erősebbek és rátermettebbek. A magtáraik egyben a házaik is, ételt pedig fából is ki tudnak nyerni, így egyértelműen velük a legélvezetesebb a játék.

SORVEZETŐ

Ilyen és ehhez hasonló tulajdonságokkal persze a többi nép is rendelkezik. A franciák például kőmonstrumaikkal pazarul kinéző, impozáns méretű településeket tudnak lerakni, melyeket falakkal, várárkokkal vehetnek körbe, az arabok pedig képesek a saját oldalukra konvertálni a riválisokat, úgyhogy a változatosságra és az egyedi ötletekre nem lehet panasz – az egységek viselkedésére, illetve általánosságban véve a tartalomra viszont annál inkább.

Az Empires Apart útvonalkeresése csapnivaló, A-ból B-be a legtöbbször nem nyílegyenesen lehet eljutni, hanem ide-oda keringve; ennél sokkal irritálóbb, hogy az egységek se nem látnak, se nem hallanak, gond nélkül végignézik, ahogy egy méterre porig rombolják az épületeket, vagy megölik a nép egyszerű szolgáit, és általában csak akkor cselekednek, ha egyértelmű utasítást kapnak. Hasonlóan buták a parasztok is: maguktól nem nagyon látnak neki a munkának, ha pedig esetleg elfogyna az a nyersanyag, amin addig dolgoztak, nemhogy nem keresnek a közelben hasonlót, de egy másikra se váltanak át, csak állnak bambán, és várják, hogy az égiek leszóljanak nekik. Ezek voltak az Age of Empires nagy hiányosságai is, de azóta mégis csak eltelt 21 év...

Ez már csak azért is bosszantó, mert pont az egységekről szól minden, hiszen egyáltalán nincs kampány. Nincs történet, amely esetleg bemutatná az egyes frakciókat, nincsenek az emberiség történelméből átemelt csaták és szituációk. Az egyszemélyes tartalom gerincét a skirmish adja, ahol ki lehet választani a résztvevő frakciókat, a térkép fajtáját és méretét, és aztán irány a meccs. Ezenfelül van ugyan egy survival mód – jelenleg egyetlen térképpel –, ahol nappal gyűjtögetni kell, éjjel pedig visszaverni az ellenfelek hordáját, de ez sem olyasmi, amivel heteket lehetne eltölteni. A challenge módról nem is beszélve, ahol vert szituációkból kell győzelmet faragni. A hangsúly egyértelműen a multiplayeren van, de ez önmagában egyszerűen kevés. Pedig az Empires Apart az egyik legszebb és leghangulatosabb AoE utód a piacon – kell neki még pár masszív frissítés, míg nem csak a látványt lehet dicsérni, de a tartalmat is.

HULL A PELYHES...

FROSTPUNK

[ÍRTA **BODAK**] **Az 11bit Studios csapata a This War of Mine-nal már megmutatta, hogy ért a hangulatteremtéshez és a borongós témák bemutatásához. Most emelték a tétet, és ezúttal már a teljes emberi civilizáció megmaradása lett a tét. A városnak túl kell élnie, de milyen áron?**

A hideg alattomosan öl. Először elálmosít, és a fáradtságtól már nem is érzed, hogy közeleg a vég. Az ellenállhatatlan kényszernek engedelmeskedve meggyőzöd magad, hogy jó ötlet, és előbb-utóbb elalszol. Talán abban a reményben, hogy mire fölkelsz, minden jobb lesz. De soha többet nem ébredsz föl. És ez nemcsak az egyénekre, hanem az emberiség egészére is igaznak bizonyult. A szkeptikusok és kormányok addig tagadták a nyilvánvalót ameddig csak lehetett, és mire a felkészülésre adták a fejüket, a többségnek már késő volt. Először az éhínség csapott le, aztán a belviszályok zilálták szét azt, ami még maradt. És ez még csak a kezdet kezdete volt, a hideg csak ezután jött. Aztán állandósult a fagy, mi pedig elindultunk...

1887. MÁJUS 24.

Még mindig nem tudjuk, hogy a Nap vesztett-e erejéből, vagy vulkánkitörés, esetleg meteorbecsapódás, urambocsá' mindez együtt okozta a lehűlést, de most már mindegy is. Éppen ma van a hetedik napja, hogy megérkeztünk a kráterhez, mínusz 20 fokos hidegben. Az első napokban felállítottunk pár sátrat, de közel sem volt elegendő mindenkinek, még mindig vannak, akiknek be kell érniük a Generátor melegével a szabad ég alatt. Szerencsére a raktárban találtunk pár szerszámot, így nem kézzel kell kikaparnunk a szenet a földből, de mostanra már fogytán vannak a könnyen elérhető készleteink, sürgősen megoldást kell találnunk, különben leáll a kolónia szíve. A műhelyben már dolgoznak a mérnökök egy ötletes megoldáson: az elképzelésük az, hogy túlnyomással injektálnak forró vizet a földbe, ami remélhetőleg kimossa a felszíni rétegből a fekete kincset.

ADATOK

KIADÓ
11bit Studios

FEJLESZTŐ
11bit Studios

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.04.24.

ÁR
29,99 euró a Steamen (kb. 9400 Ft)

GÉPIGÉNY

Dual Core 3.2 GHz CPU, GeForce GTX 660 vagy Radeon R7 370 2 GB VGA, 4 GB RAM, 8 GB HDD, 64 bites operációs rendszer.

Egyetlen kráter és annak lakossága. A Föld utolsó túlélőinek sorsáról döntesz majd minden egyes nap. Készülj fel rá.

Ha egyáltalán működik majd a módszer, azt még mindig nem tudom, hogy ki szedi össze, mert minden dolgozó kézre szükség van a fűrésztelepeinken és a kihelyezett csapdák éjszakai beszedésében. Bár a múlt hibáiból tanulva mindenáron el akartam ezt kerülni, de lehet, hogy muszáj lesz a gyerekeket munkába állítani, legalább a konyhán, mert nem szeretnék még egy temetést végignézni. Ugyan felállítottunk egy egészségügyi sátrat is, de a súlyos fagyási sérülésekkel egyelőre nem tudunk mit kezdeni, fűtött hely híján pedig nem férnek be annyian, ahány embernek orvosra lenne szüksége. Még ha lenne is elegendő ágyunk, sajnos akkor sincs több orvosunk.

Most éppen ezért önként jelentkezőket keresünk egy felderítőcsapat felállítására, hogy a leszakadt csoportok után kutassanak. Mostanra ide kellet volna érniük, csak remélni merem, hogy letáboroztak valahol, és nem csak fagyott holttesteket találunk majd. Ha egyáltalán találunk odakint bármit is.

1887. MÁJUS 30.

Hullámokban érkezik a hideg, és bár néha enyhülést hoz a levegő, műszerek nélkül is érezhetően egyre erősödik a lehűlés, most már gyakorlatilag állandósult a mínusz 40 fok. Felderítőcsapataink összeszedték a fő csapattól leszakadt túlélőket, és a legközelebbi ismert város felé vették útjukat. Hírek egyelőre nincsenek, de amit visszaküldtek, egyszerre hozott reményt és elkeseredettséget. A több emelet magas, meghökkentően vékony gólyalábakon közlekedő gőzhajtotta automaton egy egész csapat munkáját váltotta ki az acélkohóban, de a tény, hogy láthatóan elhanyagolt állapotban, magányosan takarította a hidat, ahol megtalálták, rosszat sejtet.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FAGYOS UJJAK

Kezdetben csak puszta kézzel kapargatják telepeseink a nyersanyagokat, de ahelyett, hogy egyesével termelnéd ki a szenet, fát és vasat, mielőbb érdemes lehelyezni egy-egy gyűjtőpontot (Gathering Post) oda, ahol több minden található egy helyen. Így ugyan lassabban termelik ki embereink a cuccot, mint amúgy, de gazdaságosabb megoldás: kevesebb ember mindenből gyűjtöget egyszerre, és kevésbé fáznak.

DIKTATÚRA

Bár eleinte csábító lehet mindenkinek otthont biztosítani és jó fej Kapitánynak lenni, sajnos hosszú távra kell tervezni. Sátrak helyett amint lehet, a fejlesztésre kell szánni a nyersanyagot, mert hamar kifogynak a szűkös készletek. Az első épület a gyűjtőpontok után a műhely (Workshop) legyen, és gondoskodj arról is, hogy mindig legyen elég alapanyag, hogy folyamatos legyen a munka!

SIETNI KELL!

Ugyan a legfontosabb nyersanyag a szén, elsőként nem ennek a folyamatos kitermelésére kell ráállni. A fejlesztések közül a gyorsabb gyűjtögetés (Faster Gathering) után rögtön a fűrésztelep (Sawmill) jöjjön, mire ide jutsz, valószínűleg már szükség is lesz rá, mert igen gyorsan fogy a fa. Ezt követheti az acélkohó (Steelworks), végül valamelyik szén kitermelésére vagy előállítására alkalmas épület.

A Frostpunk egyik érdeme, hogy nem kizárólag taktikázni és stratégiázni kell, de bizony döntéseid következményeivel is szembe kell nézned.

Ráadásul egyéb problémáink is akadnak, több is, mint amennyivel egyszerre elbírunk. A konyhán fűrészporral kell keverni az ételt, hogy az amúgy felhigított kotyvalékból jusson mindenkinek, és legalább laktató legyen, így viszont egészségügyi sátrainkban egymást váltják a gyomorbántalmakra panaszkodók. Már így is muszáj volt radikálisabb módszerekhez nyúlni, hogy a súlyos fagyási sérüléseket szenvedetteket végre „kezelhessük" (és végül kirakhassuk az utcának gúnyolt deszkákra), de meg kell duplázni a kapacitást, még ha a földre terített matracokra kell őket fektetni, akkor is. És bár kegyetlenül hangzik, de az amputáltakkal még ott is csak a baj van. Dolgozni nem tudnak, ugyanúgy etetni kell őket, ráadásul a látványuk mindenkit emlékeztet a sarkon leskelődő halálra. Ki kell találni valamit erre is, amíg a mérnökök elő nem állnak egy végleges, mindenkinek megfelelő megoldással.

A háború borzalmai után az apokalipszis nehézségeit mutatja be a lelkes csapat, és ebben is remekül teljesít.

1887. JÚNIUS 2.

Miért választottak Kapitányuknak? Nem tudom. Nap, mint nap felteszem magamnak a kérdést, és mindig más választ találok rá. Szeretném elhitetni magammal, hogy bennem látták azt, aki reménnyel tölti meg a szívüket, aki utat mutat a fagyos pusztaságban. Máskor azt gondolom, hogy én vagyok az egyetlen, aki az elégedetlenséget kordában tudja tartani a túlórák és meghosszabbított műszakok ellenére is. De az olyan napokon, mint a mai, mindig a búskomorság vesz erőt rajtam és az jut eszembe, hogy valójában csak egy bűnbak kellett nekik. Valaki, akit okolni lehet a sovány fejadagokért, a vékony falakért, a zsúfoltságért.

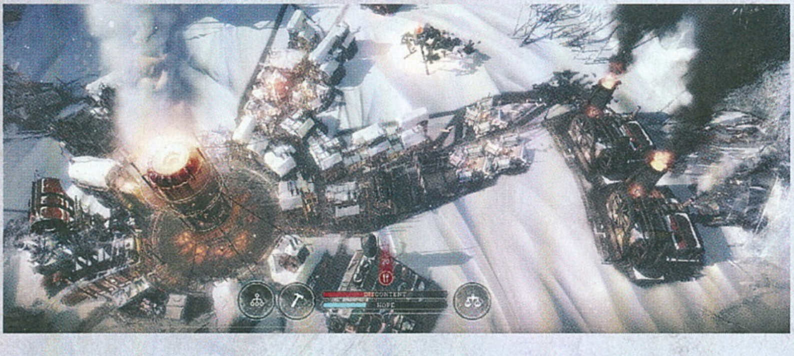
Winterhome nincs többé, mindenki halott. A kráter peremén halt meg a telep utolsó túlélője, akinek vészterhes szavait mára a felderítőink is megerősítették. Amennyire tudjuk, mi vagyunk az utolsó város elérhető közelségben, de az is lehet, hogy az egész világon. Hogy melyik eshetőség felel meg a valóságnak, nem tudjuk. De igazából mindegy is, a lényegen nem változtat, teljességgel magunkra vagyunk utalva. A tömeg válaszokat követel, méghozzá most azonnal. Nekem pedig ki kell állnom eléjük és újra utat kell mutatnom. Egy erős kezű vezetőre van szükség, aki vasakarattal irányítja őket. Vagy a nejem tanácsára a hit erejében lelhetünk új célt? Nem tudom, de döntenem kell. Méghozzá most!

Annál is inkább, mert a hír hallatán egy kisebb csoport már kijelentette, hogy márpedig ők visszamennek Londonba. A bolondok további követőket gyűjtenek őrült vállalkozásukhoz, ami nem csak a saját életüket, hanem a kolóniánk létét is alapjaiban veszélyezteti. Ha ennyi dolgos kéz itthagy minket, akkor biztosan el vagyunk veszve. Most is hallom, ahogy a vezérszónokaik egymást váltva a Generátor előtt prédikálnak a reményvesztett tömegnek, ahonnét szavaikat hol mély hallgatás fogadja, hol egyetértő bekiabálások érkeznek válaszul. Nem várhatok tovább!

1887. JÚNIUS 20.

Régóta nem írtam egy sort sem. Talán túl fáradt voltam hozzá, vagy talán azért, mert a lázadás óta nem éreztem magam bizonytalannak. Most viszont van egy lélegzetvételnyi időm, hogy gondolkozzak, és az, ami előttünk áll, megriaszt és elbizonytalanít. Újabb túlélőket fogadtunk be, adtunk nekik szállást, ételt és munkát. Néhányan közülük a világvégéről beszéltek, amire eleinte csak legyintettem, de most a mérnökök azt mondják, igazuk lehet. Egy minden eddiginél nagyobb lehűlést hozó jégvihar közeledik és nincs már sok időnk felkészülni.

Minden napomat a műhelyben fogom tölteni, túlórákat és extra műszakokat nem sajnálva, hogy megtaláljuk a módszert arra, hogy a Generátorból minden joule energiát kisajtolhassunk. Lehet, hogy egy újabb szénbányát kell nyitnunk és újabb automatont építenünk, hogy etethessük szénnel, és bár lennének még ötleteim, máshoz nem rendelkezünk elég Maggal. De most már mindegy, több csapatot nem tudunk kiküldeni, hogy újak után kutassanak a pusztaságban, azzal kell megoldanunk, amink van. Az Isten segítsen minket!



ÉRTÉKELÉS

A Frostpunk nem az a „szabadon építkezősdi", hanem egy kötött narratíva vezérelte kihívássorozattal nehezített menedzsment játék, ahol a folyamatosan nehezedő, időkorláttal rendelkező feladatok megkövetelik az előre tervezést.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Remek hangulat, kiváló dizájn, feszes tempót diktáló játékmenet, folyamatos kihívás.

KONTRA
A döntéseink súlyát nem érezni eléggé.

92%

AZ ÉHEZÉS SMAFU

Bármilyen meglepő, a legkisebb prioritás a kaja. Élelem nélkül eltengődik a lakosság pár napig, és minimális nyershúskészletet is hoztál magaddal, amit megenni nem tudnak, fel kell dolgozni. Elsőnek a konyha (Cookhouse) kell, melyet rögtön kombinálhatsz a fűrészporos kaja (Food Additives) bevezetésével, így elodázhatod még egy kicsit a vadászkunyhók létesítését, amik rengeteg embert igényelnek.

EMBER A JÉGEN!

Ha már van egy működő infrastruktúrád, valószínűleg már javában emberhiánnyal küszködsz, melynek megoldására több alternatíva kínálkozik, de a legjobb megoldást a felderítőcsapatok kínálják. A megfigyelőállomás (Observation Post) után 5 ember és 40 fa befektetésével máris küldheted őket a jégsivatagba, ahol igen hamar túlélőkre bukkanhatsz. Érdemes mielőbb két csapatra növelni az állományt.

GYEREKMUNKA

A kis lurkók munkára fogása bár csábító lehet, érdemes inkább gyermekotthonokba dugni őket, hogy később az egészségügyi létesítményekben, vagy a műhelyben segédkezzenek. Előbbi talán a legjobb döntés, ha ugyanis három műhelyed van, nonstop váltogathatod az épületet, amelyikben 24 órás kutatás-fejlesztés mehet, hogy a haladás ne álljon le akkor, amikor igazán szükség van rá. Vagyis mindig.

GŐZÖD SINCS

A Mag (Steam Core) a legritkább, nem előállítható „nyersanyag" melyre a fejlett épületekhez van szükség, kezdetben különösképp érdemes meggondolni a beosztásukat. Persze egy kis vizslamunkával szép számmal találhatsz belőlük itt-ott a jégsivatagban, sőt ha ügyes vagy akár 15-20 automatonra és pár magasan fejlett épületre is juthat belőle, csak a megfelelő helyet kell megtalálnod...

ÓRIÁSÖLŐ

EXTINCTION

[ÍRTA BÖJTI] **AZ EXTINCTIONBEN HŐS LEHETSZ. ÁRTATLAN EMBEREKET MENTHETSZ MEG EGYESÉVEL VAGY TÖMEGÉVEL A BRUTÁLIS SZÖRNYETEGEK TERRORJÁTÓL. ÓRIÁSOKAT ÖLHETSZ, LEVÁGHATOD TESTRÉSZEIKET, ÍGY KÜLDVE ŐKET VISSZA A POKOL LEGMÉLYEBB BUGYRÁBA. A NÉP BÜSZKESÉGÉVÉ VÁLHATSZ HOSSZÚ ÓRÁKRA – DE ENNEK BIZONY KOMOLY ÁRA VAN!**

A mióta a videojátékok kiszakadtak a szimpla kétdimenzióból, a síkból pedig átléptek a térbe, hogy teljes szabadságot kaphassanak a felhasználók, a fejlesztők mindent megtesznek azért, hogy a virtuális hősök hatalmas, elképzelhetetlen méretű ellenfelekbe kapaszkodva harcolhassanak. Persze korábban is voltak nagy főellenfelek, gigászi bossok, amik úgymond teljes képernyőket foglaltak el, de ugye ott volt a határ, ami nem a csillagos eget jelentette, hanem az oldalnézetet, emiatt pedig nem lehetett a végtelenségig játszadozni a méretekkel. Aztán jöttek a teljessé vált, külső nézetet kapott JRPG-k, a szörnyvadászatok, a kaland- és horrorjátékok, amik sorra növelték az opponensek arányát a hőséhez képest, ezzel együtt pedig beköszöntött egy új, szörnyirtó mechanika kora.

Ennek alapja, hogy felkapaszkodj a gigászokra, és azok izomkötegeit és szőrszálait megragadva egyre feljebb juss, végül pedig életét vegyed a monstrumnak, ami elsőre Góliát a Dávidoddal szemben. Ott a Monster Hunter-széria, ott a Shadow of the Colossus (a 2018/02-es Guruban mindkettőről olvashatsz), hogy csak pár nagyobb címet említsek, vagy éppen ott az anime alapján készült Attack on Titan, aminek második epizódjáról Bryce kolléga pont az előző számban írt. És végül itt van az Extinction. Most képzeljetek ide egy nagy hatásszünetet, majd jöhet a folytatás. Itt a kisköltségvetésű, kisebb stúdió által összekalapált Extinction, amit sokan úgy hívnak, hogy „a szegény ember God of Warja", pedig igazából a szegény ember Attack on Titanjéről van szó, miközben a gatyád is rámegy, és miközben azért az AoT sem volt a videojátékfejlesztés csimborasszója. Kemény szavak ezek így a cikk elején? Nos, megérdemli az, aki ezt így elképzelte és elkészítette, majd azt mondta, „jó lesz ez, adjuk ki", illetve az is, aki ránézett a gameplayre, majd azt válaszolta, „adjuk hát, és tegyük be a felsőkategóriás árképzésbe". Hogyne, ja, mert megérdemli, ugye?

ADATOK

KIADÓ
Modus Games

FEJLESZTŐ
Iron Galaxy

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.04.10.

ÁR
Steamen 60 euró, avagy nagyjából 18 700 forint, PS Store-ból 17 990.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-760 2.8 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 2 GB vagy erősebb VGA, 3 GB hely.

PC-RE NINCS GOD OF WAR, DE VAN EXTINCTION. BÁR EZ A JÁTÉK NEM SOKAKAT FOG KÁRPÓTOLNI.

TITÁNOK GYILKOSA

Van valami... izé... ilyen történetszerűség, néha rajzolt átvezetőkkel, néha csak párbeszédekkel, amit a játék megpróbál felvázolni az indítás után, meg a harcok között, de megmondom őszintén, hogy miközben ment a szappanopera, többször is bealudtam. Meg vacsorát készítettem. Meg kimentem a kertbe hangyákat számolgatni. Szóval mindig volt jobb elfoglaltságom, remélem, megérted. A lényeg egyébként is annyi, hogy vannak a legendás Ravenik, a 150 láb magas (45,72 méter, figyeled, kiszámoltam neked), vérszomjas szörnyetegek, amelyek az emberiség létét veszélyeztetik. Ezzel szemben te vagy Avil, az utolsó Sentinel, aki népének legvégső bástyája. Már persze a tényleges bástyákon túl, amiket sokszor meg kell óvnod. No, de vissza a cselekményhez! Szóval, itt van Avil, a hérosz, mellé pár extra karakter, például egy leányzó is, akivel talán van valami romantikus szál (mondom, aludtam, de tök jó volt, mert ilyen színes, egyszarvús álom volt, lepkékkel), és aki folyton kiabál veled, mert attól sokkal produktívabb az ember. Persze, tudom, a stressz, meg minden, elvégre összedőlnek a házak, halnak az emberek, de na, én például nehezebben teljesítek a csatákban, ha valaki folyton üvöltözik velem. A lényeg azonban úgyis az, hogy végigszaladj a hét fejezetre osztott kampányon (átlagban 4-5 küldetéssel per darab), ami az elején még jópofa, de végül nem sok változatosságot nyújt.

Merthogy mi is a fő feladatod? Beesel egy pályára, kicsit üvöltöznek veled, meg monoton, altató hangon elmagyarázzák, mi

Szegény trollt biztosan szorírja a szado-mazo arcmaszkja, amit valamiért reggelre sem tudott lefeszegetni. Mi majd segítünk!

mindennel, a lények ne rombolják le x mértékben az adott várost, ments meg y számú embert, verj le z számú páncélt, vágd le a Ravenii lábait, mielőtt megölöd… igazán kedves elfoglaltság, nemde? És persze mindenki ott rumlizik a közelben, folyamatosan ölik szerencsétlen, életképtelen lakókat, akik összekuporodva várják a halált, a Raveniik pedig, ahogy beérnek a településekre, egyből rombolják is azokat. Még jó, hogy halál esetén újraéledsz a közelben, folytathatod a küldetésed (viszont van, hogy jóval odébb rak ki a gép, mint ahol éppen az óriás tombol), bár egy extra játékmódban az azonnali elmúlás is bekapcsolható, amivel azért alaposan megnő az így kicsit nélkülözött kihívás. Vannak fejlesztések – semmi extra, csak több életerő, nagyobb sebzés, komolyabb kombinációk a harcban, lasszó használata, ilyesmik –, majdnem mindig sikerül kitalálni valami változást, de a lényeg állandó, avagy a harc és a háború is.

FIZETHETSZ TÖBBET IS

A legnagyobb baj az Extinctionnel tényleg az árszabás, bár a kiadó láthatóan rá tud tenni egy jó nagy lapáttal az egyébként sem túl barátságos összegre. Eleve, a játék megvásárolható Deluxe Editionként, ami a Days of Dolorum Season Passt is tartalmazza, így máris 21 000 forint körül van a csomag. Azt mondjuk, ne kérdezd, mit tartalmaz majd a bővítmény, mert arról a lapzárta pillanatáig (avagy közel egy hónapon át) még a hivatalos honlapra sem került ki információ. De azért add a gatyád is a cégnek, ez egyértelmű. És akkor még nem is említettem, hogy országok szerint változik az Extinction értéke, az orosz játékosok eleve 20 000 forintnak megfelelő árról számoltak be, miközben a Steamet elárasztották a méltatlankodó bejegyzések. Mondjuk ez is egyfajta marketing, elvégre a SteamCharts adatai alapján legalább 100-an megvették a programot az első héten. Hajrá!

a helyzet, aztán igazából változás nélkül, minden esetben az lesz a misszió, hogy kristályok köré gyűlt embereket ments meg (egy csíkot töltesz fel, ha nem zavarnak meg a szörnyek, ezzel mindenkit életben tartasz, aki a közelben van), illetve legyilkolj minden szörnyeteget. A kisebbeket simán lezúzod, gyengébbek és erősebbek váltják egymást, de nagy kihívást nem nyújtanak, a nagyok azonban több figyelmet követelnek meg. A hatalmas Raveniik ugyanis eleve tényleg brutálisan nagyok, ráadásul egyre több borsot törnek az orrod alá. Kezdjük

azzal, hogy alapból csak a végtagjaik sebezhetők. Vagyis egy speciális támadással csak azokat lehet levágni, csak és kizárólag a megjelölt pontokon. Így a kezük és lábuk is leszeletelhető, utóbbiaknál le is csücsülnek, aminek hála picit nyugid lesz, illetve a fejüket lenyiszálva végleg ki lehet őket iktatni. Az ebből kialakuló harci receptet – avagy a közkatonákat simán lekaszabolod, az óriásokat pedig a speciális támadásokkal öldöklöd – idővel az bolondítja meg, hogy a benga lények egyre ellenállóbbá válnak, egyre több páncélt kapnak. A vérteket speciális erőtöltöttséggel lehet csak leverni, esetleg négy lakatot kell róluk lecsapni, és így tovább – a fejlesztők mindig kitalálnak valami izgalmas adalékot, amivel megnehezítik a dolgod.

Pedig a móka már eredetileg sem sétagalopp. A kiadott misszió legfőbb összetevője mindig változó, mellé pedig általánosságban három mellékfeladat tartozik. Ezek többnyire azt írják elő, hogy időre végezz

Úgy tűnik, valaki tényleg megette az összes brokkolit, és annak rendje és módja szerint jó nagyra nőtt.

ÉRTÉKELÉS

Erősen az Attack on Titan elképzeléseire épül, bár emellett is vannak kellemes pillanatai és összetevői, aminek hála egy próbát megér.

TÁLALÁS:	**70%**
TARTALOM:	**67%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**50%**

PRO

Az óriások elsőre nem néznek ki rosszul, a randomgenerált helyszíneken pedig el lehet ökörködni a mindig egyre több akciót igénylő Raveniik leölésével. Durván jó az artwork.

KONTRA

Semmi extra, ráadásul iszonyatosan drága. Komolyan, nem lehet, hogy egy nullával többet írtak az összegre? Tessék már javítani!

58%

VALAHOGY SEMMI NEM AZ IGAZI

Mert bizony nem sok a tényleges eltérés a városok között, amiknek a területén lezajlik a balhé. Zöldes, kékes, sárgás színárnyalatú terep, a valódi életet teljesen nélkülöző alibiépületek magasodnak mindenfelé, itt-ott tornyokkal, amiket szintén óvni kell, meg ugye egy kevéske emberrel. Van, hogy az orrod előtt, véletlengenerátorral, a misszió indulásakor számítja ki a rendszer, mi kerüljön a térképre, aztán jöhet a pusztítás és a móka. És bár a harc tényleg képes élvezetessé válni a rugalmas mozgásnak köszönhetően, hosszú távon azért még így is repetitív, bugos a küzdelem. A hatalmas Raveniik árnyékában pattogva például kijönnek a mechanika gyengeségei, pontatlanságai, aminek hála elég kiábrándító az állandó újrakezdés. De a legfontosabb, hogy a hangulat sem az igazi, mondhatni, majdnem minden az átlagos szinten van, vagy éppen csak kicsivel felette.

A modern, egyébként, ha nem is kiemelkedő, de egészen szórakoztató Killer Instinct második és harmadik szezonjáért felelős Iron Galaxytól azért többet vártam volna. De még mindig nem a monoton, egyszerű program a legnagyobb baj, mert még annak is vannak ilyen-olyan szépségei, amiket ki lehet élvezni. A legnagyobb mellélövés az ár. Hogy egy sok szempontból közepes, néhol jól teljesítő, de semmiben sem kiemelkedő független játék hogy lett közel húszezer forint, azt nem igazán értem. Nagyjából a negyedét éri meg, ha érdekel a téma, ha bírod az óriásölést, de annál többet ne nagyon költs rá, elvégre 8-10 óránál többet esélyesen nem töltesz majd mellette. Még alvással együtt sem.

EGY TÉESZELNÖK VISSZAEMLÉKEZÉSEI

FARM MANAGER 2018

[ÍRTA TRAU] *A TRAKTORRÓL AZ IRODÁBA ÜLTEM ÁT, ALIG EGY HÓNAPPAL KÉSŐBB. MICSODA KARRIER! HIÁBA, AZ AGRÁRÉRTELMISÉG ÚTJA A NAPSÜTÖTTE JÖVŐBE VEZET – MÉG AKKOR IS, HA NINCS SIKERES GAZDÁLKODÓ HATÉKONY GÉPESÍTÉS ÉS MUNKAERŐKÖLCSÖNZÉS NÉLKÜL.*

Úgy érzem, én lettem a PC Guru szerkesztőségének aranykalászos gazdája, lévén ismét egy farmolós játék landolt a gépemen. Igaz, ez most teljesen más, mint az áprilisi számunkban tesztelt Pure Farming 2018 volt: ezúttal semmilyen személyes traktorozás nem vár ránk, mi itt és most bizony menedzserek vagyunk. Más dolgunk nincs (és az is bőven elég lesz), mintsem a kezdetben aprócska és rozzant farmot felvirágoztatni, kiterjeszteni, lehetőleg minél több terméket gyártva (több lábon állás, hahó!), és nem utolsó sorban az egész hóbelevancot nyereségessé tenni. Na, ez utóbbi az, ami nem lesz egyszerű.

A FARM, AHOL ÉLÜNK

Nagyon nem; és erről a játék több módon is gondoskodik. A legelső rögtön az időgazdálkodás: a háromféle sebességgel igen óvatosan érdemes bánni, főleg a nagyobb méretű gazdaságoknál (Bábolnai Állami Gazdaság – irány a Google, kedves olvasó!) áll elő gyakran az a helyzet, hogy egyszerűen csak a leglassabb fokozatban nem marad ki semmilyen részfeladat sem. Az biztos, hogy a játék egy életre a fejedbe veri, hogy a vonatablakól látható, szelíden ringatózó, aranysárga búzamező mennyire sérülékeny valami, és milyen könnyű tönkretenni a termést. (És te locsoltál ma már? A penészgomba elleni védőpermetezés megvolt?)

Mielőtt azonban a valódi olvasó a virtuális ekéjébe dőlne, elárulom, hogy a Farm Manager 2018, ha kompromisszumokkal is, de egészen szórakoztató játék. Igaz, ehhez két dolog kell: egyrészt legalább minimális fogékonyság és rajongás a mezőgazdaság iránt; másrészt az, hogy az ember végignyomja az oktató kampányt. Ez nekem is csak másodszorra esett le, hiszen az előző hónapban összeszedett farmerskillemben bízva úgy estem neki a játéknak, mint egyszeri téesztag a háztáji gazdálkodásnak (na, ezt is lehet kiguglizni). Hiba volt, bebuktam, mentem tanulni.

TANULNI, TANULNI, TANULNI!

De nemcsak neked kell folyamatosan okulni, hanem a karakterednek is. A játékban nekem az egyik legkedvesebb rész a szerintem igen jól kidolgozott oktatási modul. A szó szoros értelmében élet-halál (azaz céges-bukás) kérdése az, hogy a derék, az egész téeszt vaskézzel, de az elején bizony igencsak kis tudástárral irányító kinevezett elnök elvtársat folyamatosan továbbképezzük-e. Legyen olcsóbb minden megvásárolt gép és berendezés 10 százalékkal? 20 játéknap és 6500 arany. Nőjön embereink állóképessége 30 százalékkal? Ez már egy tízezres tanfolyam, 16 nap alatt. Vagy nagyobb épületeket, fejlettebb eket akarsz? Kovács elvtárs, semmi akadálya: egy év és 100 ezer pénz.

Ez utóbbi tényleg létfontosságú, ha gazdaságos üzeméretű (miket meg nem tanultam…) és megfelelően gépesített gazdaságot akarsz irányítani. Az egyes „tanterületeknek" több fokozata van, ezeket

ADATOK

KIADÓ
PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
Cleversan Software

MŰFAJ
farmszimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2018.04.06.

ÁR
Steamen 20 euró (6300 Ft).

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2,3 GHz CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 560 2 GB VGA, 5 GB HDD.

JÓ MUNKÁHOZ JÓ MELÓS KELL!

Én a specializációban hiszek. Magasan kvalifikált emberekkel örömteli és eredményes a munka. Jelen esetben ez nem jelent mást, mint hogy olyan munkásokat veszek fel egy-egy feladatra (traktorvezetés, méhészet, állatok gondozása stb.), akik ahhoz a szakterülethez értenek egyedül. Ritkán fogom ugyanis, mondjuk, a kombájnról leszedni Istvánt, hogy berakjam egy hétre a méhészet élére. A több területhez úgy-ahogy értő jó munkásemberek ráadásul több fizetést is kérnek, ami így pazarlás. Folyamatosan kell figyelni a munkaerőpiacot, és egy jó tehenészlegényt érdemes előre „bespájzolni" – még akkor is, ha még nem épült meg a tehenészet. Ja, és természetesen az adott szaktudást szigorúan a maximális 5. szintre kell fejleszteni azonnal: igaz, pénzbe kerül, de nagyon hamar megtérül a jobb, gyorsabb munkavégzés alatt.

Szóval lehullott az első hó, Trau pedig bevackozott szimulátorozni, addig is nyugodtan dolgozhatnak a jobbá... izé, melósok.

„Az egy dolog, hogy a farm a szennyvíztározó mellett épült, de ettől még stabilabb gazdasági növekedést vár a főnök!"

ÜDV A DOKTOR TRAKTORBAN!

Az általam felfedezett ökölszabály: két maximális méretű tábla igényel egy traktort és egy öntözőberendezést. Mivel nyáron a játékban kevés az eső, a szivattyútelep és a szinte folyamatos öntözés létfontosságú a megfelelő minőségű termény előállításához. A többi gép (eke, kultivátor, vetőgép, permetezőgép és ilyenek) használata jól beütemezhető, de az öntözés bizony mindig probléma marad. A trakiból bőven elég a Rega, mindent elbír, és nem is olyan drága. A javítás (bár bökhető ikon van már) sajnos nem működik még a játékban, így marad az időnkénti felújítás, ami viszont időbe és pénzbe kerül (nem is kevésbe, jegyzem meg halkan), ezzel is számolni kell.

teljesítve egyre nagyobb bónuszokhoz, kedvezményekhez jutunk, így például egy 30 százalékkal kisebb közüzemi számla havonta aranyezrekben mérhető előny jelenthet.

A gépesítés több szempontból is izgalmas, mondhatni kulcsfontosságú területe a játéknak. Egyrészt csak emberi erőforrással, kaszával-kapával a farmolás nem működik. Azaz egy darabig igen, de csak nagyon alapfokon, kevés pénzmozgással, és lasssssssssú fejlődéssel.

Például a földeken is alapesetben egyszerre csak két munkás dolgozhat – ez sokfordulós (hiszen elfáradnak munka közben, és hazamennek aludni) munkavégzést jelent, ami kevesebb betakarítást eredményez évente, ami kevesebb pénzt hoz, ez pedig egyenes út a csődhöz.

Szóval köll a traktor, mögé mindenféle cucc, s köll a kombájn is. Itt is a sok a jó, csak sajnos drága is: komoly befektetést igényel az elején az alapgépek beszerzése és eltárolása. Itt nagyon kell arra is figyelni, hogy háromféle (kicsi, közepes és nagy) garázs/parkoló van. Papírt, ceruzát elő – én nem szégyelltem strigulázni, hogy a gépeimnek és a csatolható berendezéseknek mekkora és hány darab állóhely kell.

SZÁNTANI ÉS VETNI BÁRKI MEGTANULHAT, EGY TELJES GAZDASÁG IRÁNYÍTÁSÁHOZ AZONBAN VEZETŐI KÉPESSÉGEKRE VAN SZÜKSÉG.

KORÁN VAN, IRÁNY A FÖLD!

A gépek és a parkolóhelyek mellett az idő lesz a másik fontos tényező, amivel folyamatosan számolni kell. Szinte mindenbe beleszól: mikor és mit vessünk, illetve hogyan lehet maximálisan harmonizálni az egyes megművelt földek vetését úgy, hogy lehetőleg ne „üssék" egymást a munkafolyamatok – hiszen mindenhez traktor kell, amit pedig drága megvenni, üzemeltetni, javíttatni és parkoltatni is. Itt is az old school módszer jelentett nekem segítséget: szépen papíron ütemeztem, mikor mit és hová vetek, s hogy az mikorra érik be – macerás, de ha pénzednél akarsz lenni, kénytelen vagy vele törődni. És ha ez nem lenne elég, az idő az érzékeny, romlandó árukat is tönkreteheti: ha a megjelölt időpontig nem adtad el a cuccot, az megrothad, majd pedig eltűnik a raktárodból. Az idő a piacra is kihat. Minden, amit megtermeltél, folyamatosan változó árakon adható el. Sajnos egyelőre nem sikerült felfedeznem, hogy a normál világpiaci ármozgások (télen drágább az üvegházas eper például) megjelenik-e a játékban; az a megérzésem, hogy sokkal inkább egy véletlenszám-generátor dönt, mintsem az online tájékozódó mesterséges intelligencia. Mindegy is, mert a Market menüpont jóbarátunk lesz – örültem volna, ha többképernyős üzemmódban a második monitorra, külön ablakban ki tudtam volna tenni az általam megtermelt termékek árfolyamgörbéit, valahogy úgy, ahogyan a Flight Simulator X-ben is ki lehet rakni az egyes műszereket.

SZÁNTÁSRA FEL!

Csak akkor nyúlj hozzá a Farm Manager 2018-hoz, ha tényleg érdekel a mezőgazdaság. Ha szeretsz milliónyi idegesítő feladattal, mutatóval, hozamgörbével bíbelődni. Ha szereted nézni, ahogyan a kedves téesztagok folyamatosan dolgoznak, és nem törődsz az olyan hibákkal, mint például hogy a kecskék csak akkor szaporodnak, ha külön inszeminátort (ezt is keressétek meg…) hívsz hozzájuk.

Ellenkező esetben viszont válassz más farmolós játékot (volt mostanság bőven, elég fellapozni az idei Gurukat), vagy a menedzsment stíluson belül egy olyan témát, ami közelebb áll a szívedhez (Vidámparkok? Dinók? Egészségügy?), mert csak úgy a Farm Manager 2018 sem fogja meghozni a kedved a témához. G

ÉRTÉKELÉS

Nem lett a kedvencem, elsősorban az automatizálható folyamatok hiánya miatt. Egy bizonyos méretig szórakoztató, utána már idegesítő az állandó időzavar, a kapkodás. Ha még kicsit reszelnek rajta, visszanézek.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO
A karakterünk oktatási modulja, a sokféle termény- és állatfeldolgozási lehetőség, ránagyítva is fogyasztható grafika.

KONTRA
Idő, idő, idő, néha megmagyarázhatatlanul dolgozó munkások, nem megszakítható feladatok, hosszabb távon idegesítő zene.

70%

ITT A FARM, HOL A FARM?

Bár a Farm Manager 2018 hivatalosan április elején jelent meg, a hónap végén hirtelen lekerült a program fő forgalmazó felületének számító Steamről. A játékot kiadó PlayWay a Facebookon azt írta: szerencsétlen félreértés az egész, a Farm Manager 2018 pedig nemsokára visszakerül a Steamre, addig is más helyeken (pl. Gamersgate) még kapható. Természetesen a PlayWayt is megkerestük az ügyben, akik ugyan nem adtak részletes felvilágosítást, de megerősítették, hogy a Farm Manager 2018 visszatér a Steamre is, méghozzá a játék korábbi árán. Hogy végül így történt-e, azt ti, olvasók, könnyen ellenőrizhetitek!

OTTÓ-MOTOR

MASTERS OF ANIMA

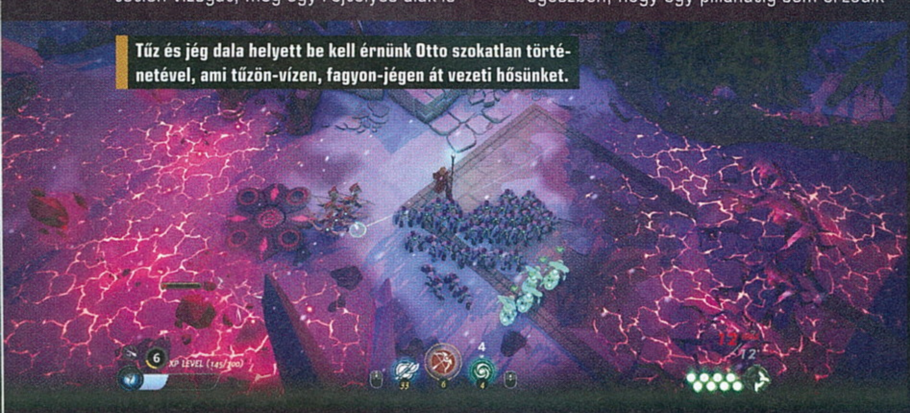
[ÍRTA STEELSAINT] **Ottónak nincs túl jó napja. Nem elég, hogy élete legnehezebb vizsgáját kell letennie, még szíve hölgyét is elrabolják. Fiatal mágusunknak nem marad hát választása, elindul megmenteni jegyesét, és ha már arra jár, akkor a világot is.**

A francia Passtech Games egy 2012-ben alakult, lelkes független fejlesztőkből álló stúdió, melynek nevét a Space Run és a Space Run Galaxy című játékok kapcsán ismerhetjük. Most viszont a sci-fi témától és az űrhajóépítéstől elszakadva egy új IP-vel próbálkoztak, ahol a technológia szerepét a mágia veszi át, űrhajók helyett pedig gólemekkel indulhatunk csatába. A kérdés már csak az, vajon bejött-e nekik a zsánerváltás, vagy inkább maradniuk kellett-e volna a kaptafánál?

CSALÁDBARÁT APOKALIPSZIS

A Masters of Anima főhősének, Ottónak, pokoli napja van. Nem elég, hogy le kell tennie a mágussá válásához elengedhetetlen vizsgát, még egy rejtélyes alak is megjelenik, aki három részre bontja és elrabolja a fiú jegyesét. A fiatal varázslónak nincs hát más választása: útra kell kelnie, hogy frissen szerzett erejére támaszkodva visszaszerezhesse hitvesét, és ha már arra jár, a világot is megpróbálja megmenteni.

Bár ebből a rövid összefoglalóból úgy tűnhet, hogy a Masters of Anima kifejezetten komoly és sötét témákat feszeget, a játékot végig belengi egyfajta könnyed, enyhén humoros hangulat, ami elejét veszi mindenféle depressziós gondolatnak. Jól mutatja ezt a grafika, ami inkább a meseszerű, színes és vidám vonalat képviseli, illetve a karakterek mondandójában is akad néhány viccesebb sor. A legszebb az egészben, hogy egy pillanatig sem érződik erőltetettnek vagy kínosnak a humor, inkább megmarad a háttérben, és ad egy nagyon kellemes alaphangot az egész programnak, ami abszolút az előnyére válik.



Tűz és jég dala helyett be kell érnünk Otto szokatlan történetével, ami tűzön-vízen, fagyon-jégen át vezeti hősünket.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Passtech Games

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.04.10.

ÁR
Steamen 20 euró (kb. 6300 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2125 (3,3 GHz) / AMD FX-4100 (3,6 GHz) CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 2 GB HDD.

VÁNDORÚTON

A játék során a lehető legváltozatosabb vidékeket fogjuk bejárni Ottóval, melyek egyetlen kalandból sem hiányozhatnak. Megfordulunk erdőkben és ősi romokban, de a hegyvidék vagy a sivatag sem maradhatott ki a felhozatalból. A pályák bár lineárisak, azért így is akad bennük néhány mellékút és jobban eldugott kincs, amit érdemes felkutatni, hiszen a Masters of Anima bőkezűen jutalmazza a felfedezést. A legtöbb helyen némi bónusz életre vagy varázserőre tehetünk szert, de akár egy-egy relikviadarabkával is gazdagodhatunk, ha szerencsések vagyunk.

Utunk során sokszor fogunk különféle logikai feladványokba botlani, bár ezek azért nem olyan vészesen nehezek, általában kimerülnek néhány szobor arrébbtolásában, vagy egy oltár helyreállításában. Ha pedig úgy éreznénk, hogy túl snassz simán végigmenni az adott pályán, jó hír, hogy mindegyik szakaszhoz jár egy mellékküldetés is, amit teljesítve bónusz tapasztalati pont üti a markunkat. Általában ezek az opcionális feladatok sem túl nehezek, nem kell velük sokáig szórakozni, viszont az értük kapott extra tapasztalat több mint jól jön karakterünk fejlesztéséhez.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FELKELNI, LUSTA NÉPSÉG!

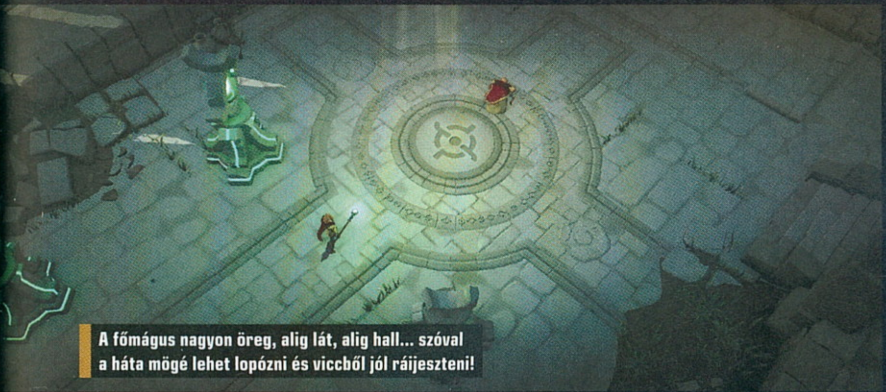
Az ellenség egyes támadásai után őrzőink hajlamosak a földre kerülni, ahol sajnos igen sokáig feküdnek kábán, míg a gólem azt támad, akit csak akar. Ha nem akarjuk kivárni azt a több másodpercet, amíg az egységeink felkelnek, egyszerűen csak hívjuk magunkhoz őket, erre a gombra ugyanis azonnal abbahagyják a kábán heverést, és máris újra bevethetőek a harcban.

VEDD KEZEDBE AZ IRÁNYÍTÁST!

Bár a csatáink döntő többségét az őrzőink fogják vívni helyettünk, azért nem árt észben tartani, hogy ha kell, mi magunk is odasózhatunk egyet-egyet az ellenségnek a botunkkal. Persze ilyenkor észnél kell lenni, hiszen főhősünk korántsem legyőzhetetlen, és ha bekapunk pár taslit, már mehetünk is vissza a legutóbbi mentési ponthoz, hogy újra nekifuthassunk a harcnak.

A KÍVÁNCSISÁG JÓL FIZET

A Masters of Anima kifejezetten bőkezűen jutalmazza a felfedezést, és ezzel érdemes is élni. A pályákon szétszórt bónusz élet is hasznos lehet, de az igazi főnyeremény az extra varázserő. Minél több manát tudunk tárolni, annál könnyebben pótolhatjuk majd a csata hevében elesett egységeinket, így ha másért nem is, ezért érdemes feltúrni mindegyik pályát.



A főmágus nagyon öreg, alig lát, alig hall... szóval a háta mögé lehet lopózni és viccből jól ráijeszteni!

Ha pedig már itt tartunk, érdemes megjegyezni, hogy a játék során mind hősünket, mind az általa teremtett lényeket fejleszthetjük. A pályán végrehajtott tetteinkért tapasztalati pontot kapunk, ha pedig ebből elég összegyűl, szintet is lépünk, amit egy képességponttal honorál a program. Ezeket a pontokat két pálya között szórhatjuk el különféle hasznos tulajdonságokra, melyek közül nem egy alaposan megkönnyítheti a dolgunkat a továbbiakban.

EGYEDÜL NEM MEGY

A Masters of Anima világában a lehető legritkább esetben fogunk egyedül bolyongani. Bár emberekkel csak ritkán találkozunk, varázserőnknek és képességeinknek hála segítőket, úgynevezett őrzőket teremthetünk magunk mellé, akik egyrészt harcolnak az ellenségeinkkel, másrészt pedig elvégzik helyettünk az összes többi piszkos munkát is. Ötfajta őrzőt állíthatunk a szolgálatunkba, melyek között akadnak nagydarab, közelharcra kitalált példányok, távolról vitézkedő íjászok és kisebb egységeket idéző varázslók egyaránt. A felhozatal nem túl nagy, így hamar kiismerhetjük magunkat a teremtményeink között, viszont ezen a ponton némi mélységet elbírt volna még a játék. Az öt őrző azért nem olyan sok, ezért a csapatösszeállítási variációkból viszonylag gyorsan ki lehet fogyni, onnantól kezdve pedig inkább rutin lesz a harc, semmint izgalmas erőpróba.

Alattvalóink alig várják, hogy a tekercsre végre felvésődjön a PC Guru magazin utolsó, lapzártakor beeső tesztje.

ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A Masters of Anima egy hangulatos kis játék, mely remek választás lehet, ha valami könnyedebb kikapcsolódásra vágyunk.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Nagyszerű hangulat, pofás grafika és a felfedezést jutalmazó játékmenet.

KONTRA
Nehézkes irányítás, és az egységekből is elbírt volna még néhány típust.

80%

Csapatainknak viszont nemcsak az összecsapások során vehetjük hasznát, hanem a fentebb már emlegetett logikai feladványok megoldásakor is jól jönnek majd. A nagydarab parancsnokok például a talajban eltemetett tárgyakat tudják előrántani, mások a tönkrement oltárok életre keltésében jeleskednek, ha pedig rombolni kell, ahhoz természetesen mindenki ért. Hogy ne tudjuk az egész térképet elárasztani a teremtményeinkkel, a fejlesztők lekorlátozták az általunk egyszerre irányítható egységek számát. Kezdetben ez a szám meglehetősen alacsony, azonban ahogy haladunk előre, úgy nő folyamatosan, míg a végén már akár száztfős hadseregeknek is parancsolhatunk.

A BÉKE NEM PÁLYA

Bár maga a felfedezés érdekes, illetve a logikai feladványokkal is el lehet szórakozni ideig-óráig, azért a Masters of Anima javát mégiscsak a harc adja. Az összecsapások általában egy-egy zárt térben zajlanak, ahová, ha egyszer beléptünk, csak akkor távozhatunk, ha az utolsó ellenfél is fűbe harapott. A rosszarcúak pedig különféle gólemek közül kerülnek ki, akik mind hatalmasak, nagyot tudnak ütni és párfős hullámokban érkeznek a csatatérre. Az életerejük alatt szerepel egy másik sáv is, ami a türelmüket szimbolizálja, és az összecsapás során egyre csak fogy. Ha eléri a nullát, a gólem őrjöngeni kezd, és támadásai innentől kezdve sokkal jobban fájnak majd, ezért érdemes még azelőtt szétkapni őket, hogy nagyon belelovallnák magukat a küzdelembe.

Nem minden fejlesztő szeretné megváltani a világot. A Passtech srácai is inkább csak mulattatni akarnak.

A fentiekből következik, hogy a harcokat a sok lúd disznót győz szellemiségében érdemes megvívni. Általában a betonbiztos taktika az, hogy közelharcos egységeinkkel lerohanjuk és feltartóztatjuk az ellenséget, amíg íjászaink távolabbról osztják a sebzést. Nem árt viszont odafigyelnünk arra, hogy minden őrzőnknek van egy másodlagos

képessége is, melyet külön gombnyomással aktiválhatunk. Ez a mozdulat minden egységtípusnál más és más: van, aki egyszerűen csak nagyobbat sebez, míg másokkal az ellenség durvább támadásait akaszthatjuk meg.

Bár a harc a játék elején még kifejezetten élvezetes és érdekes, sajnos az első pár pálya után hajlamos kicsit elhúzódni és monotonná válni. Szintén a küzdelmek közben jön elő a Masters of Anima legkomolyabb hátránya is, a nehézkes irányítás. Egyszerre csak egyféle egységet jelölhetünk ki, ráadásul, ha kiadunk egy parancsot, a kijelölés érvényét veszti, így őrzőink dirigálása egérrel és billentyűzettel meglehetősen embert próbáló feladat, főleg a harcok során, amikor azért számít a gyorsaság. Nincs is szebb, mint amikor a fél hadseregünk megy a levesbe, mert épp a kijelöléssel szenvedünk. Jó hír viszont, hogy kontrollerrel határozottan barátságosabb az irányítás, szóval érdemesebb azzal próbálkozni.

AZ ŐSZINTESÉG CSODÁJA

Összefoglalva a Masters of Anima egy könnyed, egyszerű kis játék, mely nem is akar annál többnek látszani. Az irányításra ráfért volna még némi csiszolás, illetve egy idő után az összecsapások is monotonnak érződhetnek, de ezt leszámítva egy nagyon kellemes alkotással van dolgunk, ami simán el tudja szórakoztatni az embert pár órán keresztül.

A SZÁMOK EREJE

Bár két pálya között általában számtalan jobbnál jobb képesség közül választhatunk, és nehéz eldönteni, melyiket is fejlesszük ki, az általánosságban elmondható, hogy érdemes a csapataink létszámát növelő képességeket minél hamarabb megszerezni. Mivel a csatákban a sok lúd disznót győz elv érvényesül, higgyük el, jól jön majd az a pár extra egység az összecsapások során!

MEGÉLHETÉSI VANDÁLKODÁS

Ha esetleg nem lenne több mana, akkor sincs komolyabb baj, ugyanis a Masters of Anima meglehetősen bőkezűen osztogatja a varázserőt pótló fényes kis gömböket. Épp ezért, ha ki is fogynánk, nem kell mást tenni, mint szétzúzni a közelünkben minden vázát, akadályt és fűcsomót, így jó eséllyel máris újra jelentős mennyiségű varázserő áll majd rendelkezésünkre.

SZAKÍTS, HA BÍRSZ

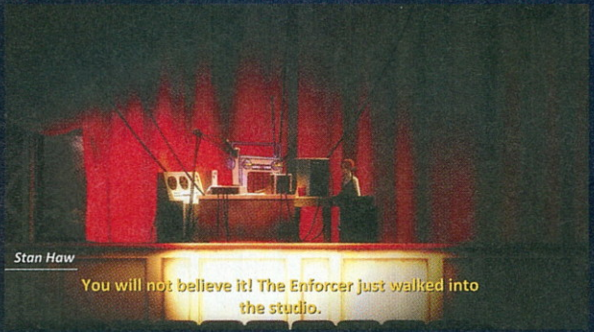
Az alap, pajzzsal és baltával felfegyverzett őrzőink igen hasznos katonák: egyrészt feltartják az ellent, hogy ne jusson el az értékesebb egységekhez, másrészt pedig akár meg is szakíthatják annak legdurvább támadásait. Épp ezért érdemes fél szemünket rajtuk tartanunk, és amikor meglátjuk a kis pajzs ikont valamelyik gólem mellett, kegyetlenül megakaszthatjuk az illető mozdulatát.

GYAKOROLNI NEM SZÉGYEN

A Masters of Anima nehézsége néhol hirtelen megugrik, ezért előfordulhat, hogy úgy érezzük, egy adott harcban esélyünk sincs. Ilyenkor érdemes lehet visszamenni egy korábbi pályára, és újra végigjátszani azt, ugyanis az érte járó tapasztalati pontot ugyanúgy megkapjuk, így kioldhatunk újabb képességeket, melyek jól jönnek majd a combosabb ellenfelek ellen.

A JÁTÉK, AMI ÉL

[ÍRTA BÖJTI] **Gondoltál már arra, mi történik azokkal a holmikkal, amik nyom nélkül elvesznek? Hová kerül az egyedül szomorkodó zokni párja, a szőrén-szálán eltűnt üveggolyó vagy játékfigura? A Forgotton Anne erre ad választ, miközben kihívások és választások elé is állít.**



A nagyszerűnek, de még csak minimálisan ötletesnek sem mondható Extinction (50. oldal), illetve a hasonlóan jól sikerült Hundred Knight 2 (66. oldal) után áldom az eget, amiért a CoD legújabb DLC-je nem futott be időben, helyette viszont három héttel a hivatalos megjelenést megelőzően beesett a Forgotton Anne tesztkódja. Hogy miért? Mert bár (nálam) teljesen radar alatt maradt a program, legalább akkora meglepetést okozott, persze pozitív értelemben, mint a legújabb God of War (68. oldal). Érzelmes, érdekes és gyönyörűen bemutatott történet a koppenhágai ThroughLine Games munkája, ami egyfelől olyan, mint egy élettel teli rajzfilm a Studio Ghibli műhelyéből, másfelől pedig a klasszikus kalandjátékok kidolgozott, humorral bőven rendelkező karaktereinek emlékét eleveníti fel a játékosban.

HOVA TŰNT A SÁLAM?

Nagy eséllyel az elfeledett tárgyak birodalmába került, ami egy külön világ. Ebben a dimenzióban a sálak és a lámpák együtt végzik a munkájukat, miközben a nagy Bonku, a főszereplő Anne felett vigyázó apafigura állandó jelleggel felügyeli az egyébként átlagosnak tűnő várost és külterületeit. Célja, hogy megnyisson egy átjárót, amin keresztül mindenki hazamehet, és ebben segédkezik neki az Enforcer titulussal bíró leány. A megnevezést azért kapta, mert Bonku mellett ő használhatja még a helyi különleges erőt, az Animát, amit az Arca nevű készülékével rendszerek beindítására és tárgyak végső elpusztítására is használhat. Vannak ugyanis lázadók, rebellisek, akik valamiért ellenszegülnek a mesternek és „tanítványának", egy reggelen pedig komoly támadást indítanak a fennálló hatalommal szemben.

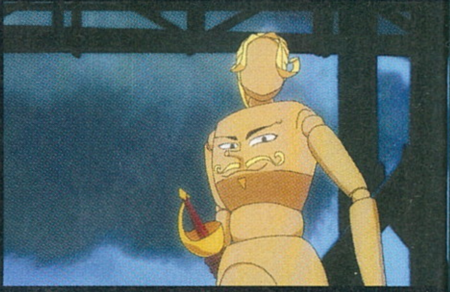
Így kezdődik a kaland, ami alatt Anne egyre mélyebbre merül a felkelőkkel teli külső perem csatornáiban, és amely során rákényszerül, hogy a játékos segítségével oldja meg a rengeteg logikai feladványt és fizikai kihívást. 2D-ben kell platformokon ugrálni, sokszor egy különleges fémszárnyat bevetve a nagyobb magasságoknál, illetve beindítva azokat a szerkezeteket, amik az utat nyitják meg. Sőt a későbbiekben vannak olyan helyzetek is, amikor egy másik „elfeledett" segítségét kell kérni, de összességében persze ez sem nagy újdonság, elvégre a csapatmunka korábbi logikai platformerekben is megjelent már, így leginkább a tálalás az, ami miatt muszáj kalapot emelnem.

MINT A MESÉBEN

A Forgotton Anne ugyanis mesés, érdekes, szó szerint varázslatos. Kezdve az első percektől, amikor Anne az esőáztatta ablakon kitekint a városra. Mintha valóban egy rajzfilm elevenedne meg a képernyőn, és a varázslat minden egyes esetben visszatér, amikor a kamera ráközelít a részletes animációval rendelkező lányra. A sok-sok éve tervben lévő projekttel egy álma vált valóra a stúdiót alapító párosnak, hiszen az alkotók a filmes suli elvégzése óta ezt a történetet akarták megalkotni, a Ghibli nagyszerű munkái nyomán, ami nem is csoda, elvégre a fejlesztők közül többen is olyan iskolákban tanultak, ahol a nagynevű filmstúdió ismertebb arcai tartják az előadásokat. De az egyedi és gyönyörű külső csak egy dolog.

Egyedi és nagyon látványos vizualitásával a Forgotton Anne egyből levett minket a lábunkról, de a története is megér egy misét!

A kaland és a meglepetéseket is tartogató sztori felgöngyölítése során a legnagyobb meglepetést az emlékezetes karakterek okozták a hozzájuk köthető poénokkal. A becsiccsentett boroshordóhoz, a rendőrséget jelentő hangosbeszélőhöz és fegyverhez, a szóviccekkel mosolyra késztető jobb cipőhöz, valamint a vele összebalhézó felmosófájához olyan pillanatok kapcsolódnak, amik a régi nagy kalandjátékokat juttatták eszembe. Nem beszélve a csak ritkán hangsúlyossá váló, de akkor kimondottan minőségi muzsikájáról, az ötletes megoldásokról és a valóban logikus fejtörőkről. A Forgotton Anne ezek miatt ragyogó és ajánlott, miközben szívesen mesélnék még róla, ha volna helyem. De az is eltűnt, nyomtalanul, ki tudja, hol lehet.



A platformer elemeket és fejtörőket is tartalmazó kalandjáték nagyszerű karakterekkel és emlékezetes pillanatokkal rendelkezik.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix Collective

FEJLESZTŐ
ThroughLine Games

ÉRTÉKELÉS

Gyönyörű, rajzfilmes külsővel megáldott történet, ami néhol drámát és választásokat is tartogat, de legfőképpen olyan élményt, amire egyáltalán nem számítottunk.

GÉPIGÉNY

Még nem ismert.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

A külcsín már eleget lett méltatva, de szinte minden összetevő minőségi, kezdve a vicces karakterektől egészen a logikus fejtörőkig, miközben elsőre a végigjátszás is nagyjából 7-8 óra.

KONTRA

Néha kicsit korlátozottnak tűnik a mozgás, és minden csodája ellenére a Forgotton Anne játékmenete ismert megoldásokat használ.

92%

A sztrugackij fivérek világa új életre kel!
ARKAGYIJ ÉS BORISZ SZTRUGACKIJ
STALKER
PIKNIK AZ ÁROKPARTON
EZ A REGÉNY IHLETTE TARKOVSZKIJ KULTFILMJÉT ÉS A SIKERES KOMPUTERJÁTÉKOKAT!
S.T.A.L.K.E.R.
HALÁLOS ZÓNA
VLAGYIMIR VASZILJEV
VLAGYIMIR VASZILJEV
S.T.A.L.K.E.R.
A DUPLIKÁTOR GYERMEKEI
S.T.A.L.K.E.R.
VASZILIJ OREHOV
S.T.A.L.K.E.R.
KATASZTRÓFA SÚJTOTTA TERÜLET
VASZILIJ OREHOV
S.T.A.L.K.E.R.
TŰZVONAL
VASZILIJ OREHOV
S.T.A.L.K.E.R.
A TRILÓGIA BEFEJEZŐ RÉSZE
HADMŰVELETI ZÓNA
Áprilistól megvásárolható a S.T.A.L.K.E.R.-sorozat legújabb kötete.
GYŰJTŐKNEK (ÉS NEM GYŰJTŐKNEK) KÖTELEZŐ OLVASMÁNY!
RENDELD MEG ITT: WWW.GALAKTIKABOLT.HU

FESTŐI TÁJAKON

Atelier Lydie & Suelle
~ The Alchemists and the Mysterious Paintings ~

[ÍRTA **POZANDR**] Az alkímia rajongói örülhetnek, hiszen a Gust rohamtempóban rakta össze az Atelier-sorozat új részét. A nagy kérdés, hogy a széria 19. része képes-e eleget mutatni ahhoz, hogy kifizessük érte a 60 eurós árat. A válasz egyszerre igen és nem – mindjárt kifejtjük bővebben!

Húsz év nagy idő, tizenkilenc epizód pedig egy játékszéria esetében is ritkaság. Az Atelier 1997 óta úgy tudott fenntartani egy egyenletes minőséget, hogy a Gust az Atelier Lydie & Suelle-lel az ötödik trilógiáját fejezte be. A fősodorba persze ezeken kívül is tartoznak még címek, a mellékágakról nem is beszélve. Kijelenthető, hogy a japán fejlesztő aranytojást tojó tyúkja lett a kizárólag fiatal lányokat főszerepbe állító széria, aminek legújabb része ugyanolyan bájos, mint a Mysterious trilógia eddigi felvonásai. Az előző részekkel ellentétben ezúttal két főszereplőt is kapunk, Lydie-t és Suelle-t, akik Adalet királyságának fővárosában, Merveille-ben élnek, és kissé esetlen apjukkal együtt üzemeltetnek egy alkímia műhelyet. Az édesapa nincs híján az ötleteknek, de azok mindig balul sülnek el, így a lányoknak kell megteremteniük a mindennapi élethez szükséges feltételeket. Azonban ők ennél sokkal többre vágynak: a királyság legjobb alkímia műhelyét szeretnék létrehozni, hogy ezzel állítsanak emléket elhunyt édesanyjuknak. Egy nap a pincében felfedeznek egy rejtélyes festményt, az események pedig beindulnak. Megkezdődik a verseny, amiben mindenki a legjobbnak járó elismerésért küzd...

Az Atelier-játékok kedvessége és hangulata tényleg sajátos a JRPG-műfajban, még ha ezúttal száműzték is a kihívást.

ALKIMISTA RANGSOR RENDSZER

Az új felvonás gerincét a festmények adják. Hogy mik ezek a tárgyak? Különleges alkotások, amiket a régi időkben alkimisták festettek meg: önálló világok, amikbe be lehet lépni, fel lehet és fel is kell fedezni őket. De persze ezer veszélyt rejtenek, és a szintézishez szükséges sokféle nyersanyagot, amelyek az Alkimista Rangsor Rendszeren való feljebb lépéshez szükségesek. Azt rögtön el kell mondani, hogy a tavaly tavasszal megjelent Atelier Firisben jelenlévő nyílt világot dobták a fejlesztők. Merveille, az új rész fő helyszíne gyűjtőpontként szolgál a karakterek számára, innen lehet elindulni a felfedezésre, gyűjtögetésre, vadászatra. Ez a Firishez képest elsőre visszalépésnek tűnik, ugyanakkor néhány óra játék után már érthetővé válik a fejlesztők döntése. Ott ugyanis egy sokáig zárt közösségben élő kislány utazását nem lehetett volna „zárt szobákban" bemutatni, hiszen nem lett volna hiteles, ugyanakkor itt nem volt szükség effféle narratív trükkre: Lydie és Suelle mindig is szabadok voltak, a bezártsággal nem kellett megküzdeniük, csak apjukkal és az álmaikkal.

A főszereplő lányok pedig nagyot álmodtak, aminek az eléréséhez kifejezetten hosszú út vezet. Ezúttal nem elégséges a receptek kitalálása, ennél sokkal több feladat vár ránk. Elsődleges dolgunk az alkimista műhelyünk hírnevének növelése, ugyanis ezzel lehet előbbre jutni a már említett Alkimista Rangsor Rendszeren. A feladatok különösen sokfélék: szörnyvadászat, szintézis, beszélgetés a városlakókkal, egy elem előállítása vagy éppen egy misszió közös megoldása.

Ezek vezetnek el az úgynevezett promóciós tesztekhez, amelyek végül elvezetnek a kívánt célhoz. Noha két főszereplője van a játéknak, egyidőben kizárólag az egyik lánykát irányíthatjuk, ugyanakkor bármikor felcserélhetjük a karaktereket. Ennek megfelelően vannak olyan receptek, amelyeket csak az egyik vagy másik lány tud megcsinálni, így nagyon kell figyelni, hogy az egyes feladatok mit követelnek meg. A receptötletek ebben a játékban sokkal ritkábban jönnek, mint az előző részekben, viszont a szintézis játékát alaposan megbolondították a fejlesztők, sokkal nehezebbé tették. Ugyanis most már nem csak a színekre és az elrendezésre kell figyelni:

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Gust Co.

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.27.

ÁR
60 euró
(kb. 18 000 forint)

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2,6 Ghz, 4 GB RAM, 25 GB HDD, 1 GB VRAM.

Az alkímiának most is komoly szerep jut, a különböző receptek hozzávalóit pedig más-más világokból gyűjthetjük össze.

TIPPEK, TRÜKKÖK

NE SZÉGYELLJ GYŰJTÖGETNI!

Minden területnek megvannak a maga jellegzetes nyersanyagai, amelyeket fel lehet használni egy-egy tárgy elkészítéséhez. Ha nem emlékszel, hogy hol találhatóak meg ezek, akkor egyszerűen üsd fel az enciklopédiát, ez a könyv mindig nyújt valamilyen segítséget. Érdemes mindig fellapozni, mert sok kérdésre választ lehet kapni belőle, az általános játékmenettel kapcsolatban is.

KÉSZÜLJ FEL A HARCRA!

Fontos, hogy megvédd magad, karakteredet, csapatodat, éppen ezért kell gyártani minél több, a harcban használható eszközt. A bombák képesek nagymértékű sebzést okozni az ellenfeleknek, ezek hatásfoka pedig a felhasznált alapanyag minőségétől függ. Alapszabály: ha túl akarod élni a harcokat, akkor csak magas kvalitású elemekkel dolgozz!

SZÓRD KI, AMI NEM KELL!

Mint minden Atelier játékban, itt is rengeteg dolgot fogsz felhalmozni. Tanács: szórd ki a felét! Merveille-ben vannak kereskedők, náluk könnyedén el lehet passzolni a nem megfelelő minőségű dolgokat. Igaz, hogy ezek az üzletek csak kevés pénzt hoznak, de sok kicsi sokra megy, a játék későbbi szakaszában pedig szükség lesz a fizetőeszközre.

FEGYVER ÉS PÁNCÉL

Merveille-ben van egy fegyverkovács, akinél lehetőség van fegyver és páncélgyártásra. Ez is szintézis útján történik, de kell hozzá egy nagy adag arany is. Az elkészült tárgyakat kiválasztás után a Battle Equipment menüpontban tudjuk a karakterekre pakolni. Érdemes kísérletezni, mert soha nem lehet tudni, hogy milyen eredménnyel lehet bevetni őket egy küzdelemben.

RECEPTÖTLETEK

A játékban rengeteg tennivaló van. Soha nem lehet tudni, hogy egy harc, egy alapanyaggyűjtés vagy éppen egy NPC-vel való beszélgetés, esetleg egy mellékküldetés felvétele/teljesítése ad-e újabb ihletet a főszereplőknek egy-egy dolog elkészítéséhez. Tanulság: fedezzük fel minél jobban a játék világát, így biztosak lehetünk abban, hogy előbb-utóbb minden felfedésre kerül.

PÁROS HARC

A küzdelmekben egyszerre hatan vehetnek részt, párokba rendeződve. Érdemes a partnereket időnként cserélgetni, mert egyes karakterek jobban teljesítenek együtt, így sokkal erősebb harci mozdulatokat lehet kivitelezni, ugyanakkor ezek végrehajtása is meghatározott feltételeket kíván meg. A támadóknak érdemes kísérletezniük az aktív képességekkel, de azok eszik a manát, szóval csak óvatosan.

AMBÍCIÓ FÜZET

Az ambíció füzetben rengeteg feladat található kategóriákba sorolva. Nemcsak azért érdemes minél többet megcsinálni ezekből, hogy a következő promóciós tesztet elvégezhessük, de azért is, mert olyan kéréseket is kaphatunk, amelyeknek a teljesítése esetén ritka alapanyagokhoz vagy éppen harcban használható receptekhez juthatunk.

A felfedezésnek ezúttal is hangsúlyos szerep jut, igaz, a játék nem időre megy, szóval a kihívás mértéke, mondhatni, zéró.

vannak lezárt mezők, és lehetőség van a hatás fokozására is, ráadásul nem csak az egyes felhasznált alapanyagok minősége által. Ez pedig nagyon jó dolog, mert egyrészt kellő újdonságot ad az előző játékokban megismert mechanikához, másrészt pedig sokkal többet kell gondolkodni ahhoz, hogy a legjobb eredményt érjük el egy tárgynál. Erre pedig nagy szükség van, ugyanis a körökre osztott harc is sokat változott, és már a játék elején összeakadhatunk olyan ellenfelekkel, akik erőben jóval a lányok felett állnak...

SÁRKÁNYÖLŐ SUELLE

A Gust fejlesztői nem csak egyszerűen fogták az előző játékok szörnyeit, hanem alaposan ki is bővítették a számukat, a rejtélyes festmények eddig soha nem látott ellenfeleket tárnak elénk. Ugyanakkor a játék elején a két főszereplő olyan gyenge, hogy elkél számukra a védelem. Itt jönnek be a segítő társak, akik közül sokan ismerősek lesznek. Már a játék elején feltűnik Firis, később megérkezik Sophie és Plachta, de ezenkívül is rengeteg ismerős arc köszön vissza a korábbi részekből. A harc ugyanolyan élvezetes, mint a korábbi Atelier-címekben volt, de a partiban részt vevők száma kibővült. Most már egyszerre hatan szerepelhetnek a küzdelmekben, párokba rendeződve: az egyik közülük a támadó karakter, a másik a támogató. A harcok természetesen tapasztalati pontot adnak, de a fejlődés a korábbi játékokban tapasztaltnál sokkal lassabb lett, a szerzett pontokból ugyanakkor mindenki részesedik. Egy alap ellenfél elintézése alig hoz két-három tapasztalati pontot, de mondjuk egy sárkány legyőzése sokkal többet ad. A legfontosabb újítás pedig az, hogy most már a harcmezőn is lehetőségünk van a szintézisre, de csak meghatározott feltételek teljesülése esetén. Ez nagyon jó dolog, sokszor szükség is van rá.

HÍRESSÉGEK KÖZÖTT

Az Atelier Lydie & Suelle olyan, mint egy Oscar-gála: felvonultatja az előző címek legjobb karaktereit, miközben az újak is kellő mennyiségű színt visznek a játék világába. Ezt pedig szó szerint kell érteni, ugyanis ennél vibrálóbb Atelier-játék még nem született. Minden egyes helyszín ezerféle árnyalatban ragyog, a rejtélyes festményeknek is megvan a sajátos karakterük. Persze a fejlesztők ezeknél nem tudtak teljesen kilépni az ismert toposzokból. Beléphetünk szellemjárta festménybe, a jég által uralt világba, és így tovább. A szinkron japán, és ha láttál már Atelier-programot, a vizuális dizájn semmi újat, meglepőt nem fog nyújtani. Az viszont kifejezetten csalódásnak hat, hogy a történetet sokszor fogjuk feleslegesen túlhúzottnak érezni, ennek köszönhető a minden eddiginél hosszabb játékidő. Rengeteg érzelmes pillanat kapott helyet a játékban, és sok olyan jelenet is, amelyik a történetet nem viszi előre, csak megtöri annak tempóját, a harmincadik ilyennél pedig már automatikusan tovább léptetjük azt, hogy haladjon a sztori. Lydie és Suelle mindennapi életének követése élvezetes, a karakterek bár ikrek, teljesen eltérő személyiséggel rendelkeznek, és ezek felfedezése már megéri a programmal töltött időt.

Az viszont negatív pont, hogy a játékost időhöz kötő vekker – és ezzel együtt a kihívás is – eltűnt, hiszen nincs tétje a cselekedeteinknek. Mindezekkel együtt az Atelier Lydie & Suelle kötelező vétel lehet az előző részek rajongóinak, hiszen mindenkit felvonultat, akit már megszerettünk, így a trilógia vége egyfajta jutalomjátéknak tekinthető, annak pedig nagyon jó, hiszen keretbe zárja a történéseket. A Mysterious trilógia lezárult, de az Atelier-sorozat nem, abban biztosak vagyunk. Ez az anime-JRPG két évtizede hódít, és ez így van jól. Teljesen egyedi színt képvisel, aminek van múltja, jelene és jövője, de hogy ez a jövő hova vezet, arra csak később kaphatunk választ...

ÉRTÉKELÉS

POZANDR

A Mysterious trilógia véget ért, és az utolsó epizóddal is megéri játszani a fejlesztők által elkövetett hibák ellenére is.

TÁLALÁS:	85%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	82%

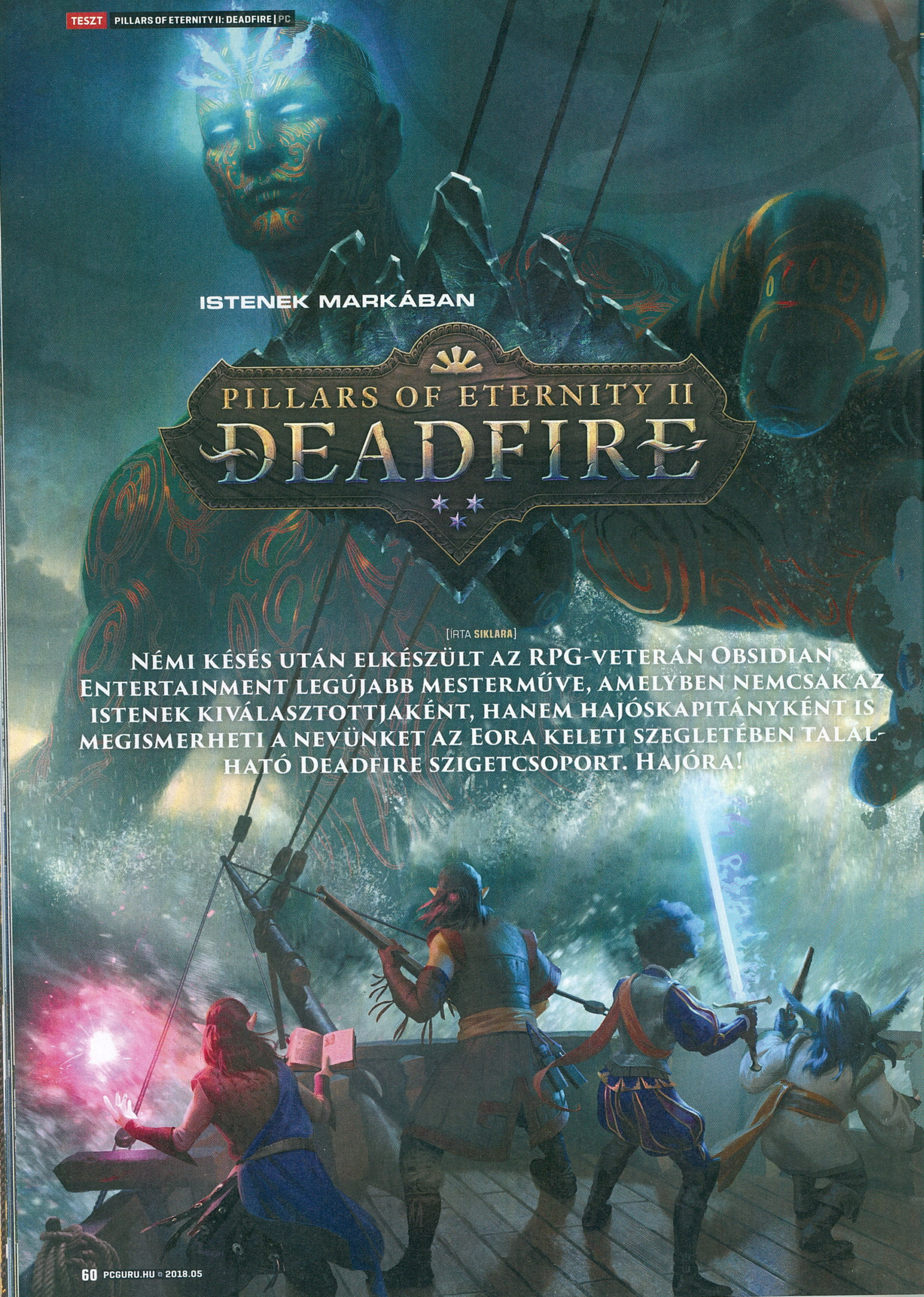
PRO

Gyönyörűen megkomponált világ, a régi szereplők visszatérése.

KONTRA

A sztoriban vannak felesleges részek, nincs kihívás.

84%



ISTENEK MARKÁBAN

PILLARS OF ETERNITY II DEADFIRE

[ÍRTA SIKLARA]

Némi késés után elkészült az RPG-veterán Obsidian Entertainment legújabb mesterműve, amelyben nemcsak az istenek kiválasztottjaként, hanem hajóskapitányként is megismerheti a nevünket az Eora keleti szegletében található Deadfire szigetcsoport. Hajóra!

Szóval Watcherünk hajókázni indul, ami annyit tesz, hogy messzi földek rosszfiúit is kard- és tűzlabda-élre hányja.

Ha végiggondoljuk, milyen nyugati szerepjátékok jelentek meg a közelmúltban, eszünkbe juthat a minden elvárást felülmúlt Divinity: Original Sin 2, a csalódást okozó Mass Effect: Andromeda, a címében is obszcén South Park: The Fractured But Whole, vagy a teljesen egyedi Kingdom Come: Deliverance. Ez azért érdekes, mert mindössze röpke húsz évet kell visszamennünk az időben egy olyan korba, mikor ez a műfaj szinte mindenki számára a Baldur's Gate-et jelentette – ez a játék a mai napig az RPG-k etalonjaként él a kollektív emlékezetben, több Infinity Engine-nel készült izometrikus szerepjátékkal együtt. Ne feledjük, hogy tavaly volt egy Torment: Tides of Numenerán is, ám nem az inXile Entertainment az egyetlen olyan nagymúltú fejlesztőcsapat, amely – a közösségi finanszírozás eszközéhez fordulva – egyfajta hagyományőrző tevékenységet végez.

Bár a márciusi PC Guruban alaposan kiveséztük az akkor még béta állapotú Pillars of Eternity II újdonságait, és a fejlesztést vezető Josh Sawyer is beszélgetett velünk, bőven maradt még mesélnivaló erről a (szerepjátékok szerelmeseinél heves szívdobogást előidéző) gyöngyszemről.

„Halott embereket látok."

Meg tündéket, törpéket, orlanokat... de ne szaladjunk ennyire előre! Lelkek és oszlopok – a Pillars of Eternity-játékok történései valahogy mindig e kettő körül forognak. Meg persze az istenek és halandók, az élet és az elmúlás is fontos tényezők, de ilyen címmel mégis mit vár az ember, ugye? Hősünk egy élő legenda, a Watcher, akinek titulusa ellenére semmi köze a hasonló című hetilaphoz, vagy az abban megjelenő listákhoz – bár lassan ő is elkezdhetne listát vezetni azokról, akiken segít, és akiket eltesz láb alól, miközben ismét megmenti a világot. Ő nem is annyira figyel, inkább lát, méghozzá a holtak lelkeit, akik az élőkkel és az istenekkel együtt tőle várnak segítséget, és még inkább választ arra, hogy a halálból visszatért Eothas isten vajon miért indult el az egzotikus Deadfire szigetcsoport irányába. Erre hősünk is kíváncsi, főleg miután a feltámadás az ő erődje, Caed Nua tövében történt, amely ennek következtében megsemmisült. Ő maga is meghalt volna, ha Berath istennő az életéért cserébe nem teszi meg a hírnökévé, és bízza meg a halállal szintén dacoló Eothas felkutatásával. Az istenek joggal tartanak bosszúszomjas társuktól, hiszen ők okozták a vesztét, szándékai pedig számukra is kifürkészhetetlenek. Mivel a Deadfire szigeteinek legértékesebb nyersanyaga a világító adra nevű, elképesztő erejű ásvány, a vízre szállt Watcher viszonylag hamar rájön, hogy a fénylő adra oszlopok követésével előbb-utóbb a maga mögött pusztítást és méretes lábnyomokat hagyó istenséget is megtalálja...

A klasszikus szerepjátékok reneszánszának gyöngyszeme az Obsidian legújabb munkája.

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Obsidian Entertainment

MŰFAJ
szerepjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.08.

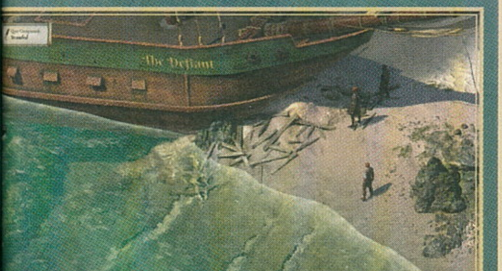
ÁR
Az alapkiadás Steamen 45,99 euró (kb. 14 450 Ft), a legdrágább Obsidian Edition pedig 69,99 euró (kb. 22 000 Ft).

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2400 3,10 GHz vagy AMD Phenom II X6 1100T CPU, 8 GB RAM, Radeon HD 7700 vagy NVIDIA GeForce GTX 570 VGA, 45 GB HDD.

Szép új világ

A Deadfire a homokos tengerpartú kis szigetecskéivel és a buja növényzetével kimondottan idilli üdülőhely lenne, ha nem terrorizálnák a helyieket és a természetet



Nem vagy egyedül!

Társaink személyisége, háttere és szerepe is jóval nagyobb hangsúlyt kapott a folytatásban, a hozzánk és egymáshoz fűződő kapcsolatukat pedig a karakterlap új, hírnév képernyőjén tekinthetjük meg. Akármit mondunk vagy teszünk, arról meglesz a véleményük, amit a játék szöveges formában hoz tudomásunkra a Bioware-féle XY egyetért/nem ért egyet formulánál jóval változatosabban (Edér elégedetten hümmög, Pallegina bólogat, Serafen forgatja a szemét, stb.). Nemcsak a velünk, hanem az egymással való viszonyuk is dinamikusan változhat az út során, ami ha elér egy kritikus pontot, akár szerelembe vagy gyűlöletbe is fordulhat. Vezetőként eldönthetjük, milyen mértékig folyunk bele a kapcsolatukba, ami kihat a csapat dinamikájára is, és ha ügyesen vagy épp ügyetlenül döntünk vagy fogjuk valaki pártját, annak visszafordíthatatlan következménye is lehet!

A szinkronszínészek kritikus szerepe

Nem nehéz belátni, hogy a szinkronszínészek vállát nagy felelősség nyomja, hiszen lehet bármilyen jó a grafika és élethűek az animációk, végső soron mégis ők azok, akik igazán életre keltik azokat a fiktív karaktereket, akiket a PoE II esetében a részletesebb karaktermodellek ellenére továbbra is inkább egy-egy portréhoz kötünk. Josh Sawyer és csapata épp ezért nem bízta a véletlenre, hogy kikre hagyja a főszereplők megszólaltatását, és bár az aligha meglepő, hogy Aloth és Edér szerepében visszatér Matthew Mercer, ezúttal jött vele a Critical Role teljes stábja. A Critical Role egy amerikai websorozat, amelyben ő és néhány, a játékosok körében hasonlóan ismert hangú szinkronszínész kollégája Dungeons & Dragonst játszik. Értsd: egy asztali szerepjátékok hangulatát megidézni kívánó videojáték Obsidian által írt szereplőgárdájába egy asztali szerepjátékokért bolonduló vérprofi társaság lehelt életet. Erre mondják, hogy mennyben köttetett frigy.

egyaránt kizsákmányoló kereskedelmi társaságok, rabszolgakereskedők és kalózok, az egyébként szörnyektől és vulkánoktól is hemzsegő térséget. Mint az sejthető, az élet amúgy is épp elég mozgalmas egy ilyen vidéken, de mikor egy óriás is felbukkan a környéken, nyomában egy ismeretlen utazóval, aki Neketaka kikötőjében halálra rémíti a matrózokat, nos, még inkább felgyorsulnak az események.

A térség tekintélyes méretű fővárosa egyébként a játék egyik legizgalmasabb helyszíne, amelynek nyüzsgő terein és zegzugos utcáin sok-sok órára elveszhetünk, ha épp nincs kedvünk a habokat szelni és kalózosdit játszani, vagy nem akarjuk rögvest felderíteni a környező szigeteken elterülő vadont és gyanús templomromokat. Miközben a kikötőtől kezdve a nyomornegyeden át az elegáns palotanegyedig bebarangoljuk a várost, az elsősorban aumauából álló őslakosok szorongatott helyzetére is rálátást nyerünk. Ezek a tengeri élethez szokott, és a szigeteken a Huana törzs tagjaiként élő, méretes humanoidok adják a játék egyik játszható faját is, otthonukból pedig lassan kiszorulnak a térségbe beözönlő, és a rájuk barbárként tekintő idegenek miatt, akik – többnyire valamelyik birodalom érdekeit képviselve – minél nagyobb befolyásra próbálnak szert tenni. A helyzet persze ennél jóval bonyolultabb. Mindenesetre a kolonizálást, a népvándorlás kérdését, valamint a multikulturális életmód árnyoldalait is érintő Pillars of Eternity II-t rendező Josh Sawyer nem igazán tagadhatná le, hogy civilben történelem szakos.

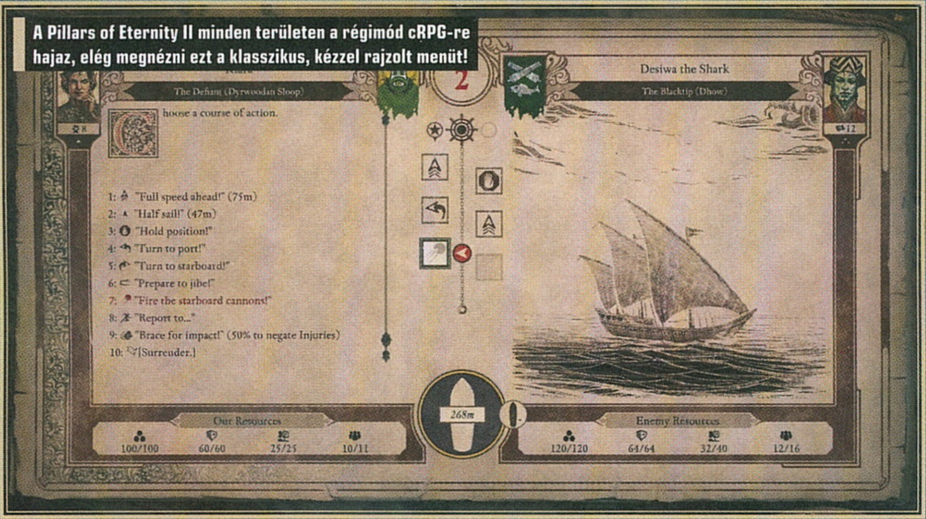
Bár a korábbi döntések megtartása érdekében beimportálhatjuk az előző rész mentésfájljait, akkor sincs félnivalód, ha nem játszottál a 2015-ös Pillars of Eternityvel, és előismeretek nélkül lépsz be ebbe a világba, mert több lehetséges előtörténet közül választhatod ki a számodra legszimpatikusabbat.

Árbócot fel!

Ha nem lenne épp elég üdítő, hogy a hagyományos, tolkieni erdős-hegyes tájakat hátrahagyva egy leginkább Polinéziára emlékeztető, és az első résznél jóval nagyobb kiterjedésű trópusi helyszínt fedezhetünk fel, akkor ott van a tény, hogy mindezt, már csak földrajzi okokból kifolyólag is, részben hajón tehetjük meg, amely a játék talán legnagyobb újítása. A botcsinálta tengerészből idővel tapasztalt csempészvadásszá, vagy akár rettegett kalózlegendává cseperedő Watcher és csapata eleinte egy, később akár több hajóval is rendelkezhet, és ezek nem csupán mozgó főhadiszállásként szolgálnak, hanem a világtérképen történő navigáláshoz is elengedhetetlenek. Ennek hála a hajózás sokkal szervesebb része a játéknak, mint az előző részből kissé kilógó, és a történetet gyakran megakasztó erőd, illetve annak menedzselése. Ráadásul nem is kell sokat foglalkoznunk vele, ha nem akarunk.

Egy hajóra mindenképp szükségünk lesz, ehhez a kikötők kocsmáiban toborozhatunk legénységet – akiket a magyar nyelv leleményességének hála a továbbiakban nyugodtan hívhatunk haJóskáknak, és ettől az se tántorítson el, hogy nő is akad közöttük. Ezek a bátor vállalkozók – a csapattársainkhoz hasonlóan – mind egyedi személyiségjegyekkel és egy szakmával rendelkeznek, ami az ő esetükben (karakterosztály helyett) a hajó fedélzetén betöltött funkciót jelenti.

Nem csupán a csapattársaink, hanem a világ többi lakója is egyedi viszonyt ápol a karakterünkkel.



A Pillars of Eternity II minden területen a régimód cRPG-re hajaz, elég megnézni ezt a klasszikus, kézzel rajzolt menüt!

Tippek, trükkök, tanácsok

Legyen önkritikád!

Kezdéskor jól gondold meg, milyen nehézséget választasz, mert a Deadfire meglehetősen összetett játék, így ezzel a későbbiekben rengeteg bosszúságtól kímélheted meg magad. A Classic nehézségi fokozat is bőven nyújt kihívást, felette már nagyon kell értened a dolgod, és nem szégyen könnyebb fokozatot sem választani, elvégre, ha van játék, amit érdemes csak a történetéért is végigjátszani, akkor ez az.

Kell egy jó csapat

Mivel a csapattagok száma hatról ötre csökkent, nagyobb jelentősége van a kiegyensúlyozott összetételnek, vagyis nem engedheted meg magadnak, hogy két csapattag ugyanabba a karakterosztályba tartozzon, vagy nagyon hasonló tulajdonságokkal rendelkezzen. Ha valamelyik karaktered túl gyengén muzsikál, a legtöbb kereskedőnél és fogadósnál pénzért újraképezhető, így újra eloszthatod a képességpontjait.

Merj kísérletezni!

Bár kezdő játékosoknak érdemes a társak esetében a felajánlott karakterosztályt elfogadni, egy-két csapattaggal ki lehet próbálni egy vegyes karakterosztályt, ezzel ugyanis tovább színesíthetjük a harcok során bevethető képességek palettáját, még ha cserébe a legerősebbekről le is kell mondanunk. A társak önálló viselkedésének testre szabása is nagy segítség, ha nem akarunk mindig ötfelé figyelni.

A konfrontáció nem mindig kerülhető el, de azért viszonylag sokszor akad olyan helyzet, amiből ki is dumálhatjuk magunkat.

Matrózaink a körökre osztott, vagy csáklyázás esetén valós idejű tengeri csaták során nemcsak fejlődnek, de el is halálozhatnak. Amennyiben pedig nem gondoskodunk arról, hogy megkapják a bérüket, avagy legyen mit enniük-inniuk, a morál-juk addig csökken, míg fel nem lázadnak. Hajónkat sem árt fejleszteni: erre a kikötőkben van lehetőségünk, a rendszer pedig hasonló ahhoz, mint amikor a karakte-reinkre aggatunk új felszerelést.

A Pillars of Eternity II egy, a végletekig testreszabható élményt kínál, és ez alól természe-tesen a hajózás sem kivétel, így mind a bárkánkat, mind az újonnan felfedezett szigeteket is elnevez-hetjük, de természetesen a hajót is átfesthetjük, lecserélhetjük az összes ágyúját, sőt, akár saját zászlót is felvonhatunk az árbócára.

TÖBBET ÉSSZEL, MINT ERŐVEL!

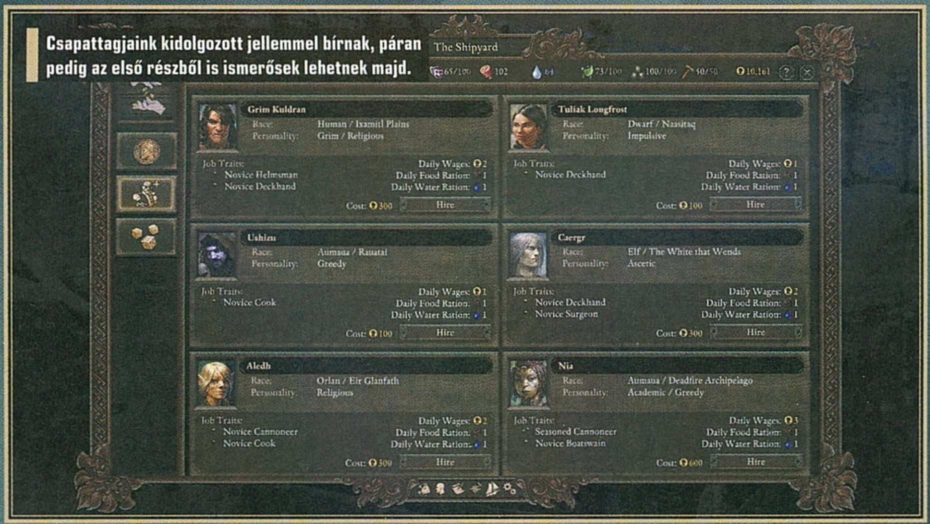
Aki játszott a Baldur's Gate vagy az Icewind Dale valamelyik részével (a Planescape: Tormentről és az első Pillars of Eternityről nem is beszélve), azt nem érheti váratlanul, hogy a játékmenet jelentős részét a rengeteg beszélgetés és az ezeket néha megsza-kító ütközetek teszik ki. Általában megérkezünk vala-hová, hosszasan kifaggatunk mindenkit, aki fontos-nak tűnik, majd miután ők felvázolták a problémáikat, felkerekedünk, hogy némi tapasztalati pont és egyéb jutalom reményében megoldjuk azokat.

A Pillars of Eternity II nagy hangsúlyt fektet arra, hogy egy-egy helyzet megoldására egyrészt több alternatívát is felkínáljon, másrészt hogy a kivá-lasztott megoldáshoz egy olyan döntést kelljen meghoznunk, ami ránk és a világra is kihat. A „jótett helyébe jót várj"-elv olyannyira működik, hogy ha valakinek segítünk, ő cserébe egészen más küldetésekhez nyújthat segítséget, akár egy olyan tipp formájában is, amely elkerülhe-tővé teheti az erőszakot – a békés megközelítés pedig néha több tapasztalati ponttal és társaink elismerésével is jár. Erre jó példa az Arkemyr mágus otthonába való bejutás, amely történhet úgy, hogy végigverekedjük magunkat a varázsló védelmi rendszerein, de úgy is, hogy a csávából kihúzott tanítványa odaadja a ház kulcsát, és még azt is elárulja, hogy a folyosón strázsáló impek végtelenül ostobák, a gazdájukat pedig csak az öltözékéről ismerik fel (amiből már persze kitalál-ható, miféle gúnyában kell belépnünk az ajtón).

A bajbajutottak apró-cseprő ügyein túl elvállal-hatunk fejvadász megbízásokat, a négy jelentős érdekcsoport valamelyikét támogató feladatokat, beteljesíthetjük társaink személyes küldetéseit, de játszhatunk felfedezősdit és kincsvadászosdit is, fel-alá hajózva a régióban. Lazításképpen órákat lehet eltölteni csupán beszélgetéssel, mellyel a hírnevünket is kedvünkre alakíthatjuk, ügyesen lavírozva a rengeteg helyzet- és karak-terfüggő válaszlehetőség között.

AZÉRT AZ ERŐ SEM ÁRT..

Ha harcra kerül a sor, a már jól ismert valós idejű, de bármikor megállítható ütközetek során bizonyít-hatjuk rátermettségünket, ám a D&D szabályrend-szeren alapuló régi klasszikusoktól eltérően itt egy hasonló, mégis egyedi rendszer alapján sebzünk és sérülünk, de az ötfős csapat tagjainak képes-ségei is sok meglepetést tartogatnak. A tizenegy karakterosztály és azok specializációi, illetve az ezekből összekombinálható 55 multiklassz renge-teg egyedi képességet és varázslatot jelent, és eddig példátlan részletességgel engedi a karak-tereink testreszabhatóságát, ráadásul immár a 20. szintig fejlődhetünk. Társainknak és ellenfe-leinknek is megvan a magukhoz való eszük, és a testreszabható mesterséges intelligenciának hála könnyebb fokozaton nem is igazán kell az ütköze-tekbe beleavatkoznunk. Persze a rosszarcúak sem restek összehangoltan támadni, és a mágiahaszná-lókat ádázul védelmezni, ha kell.



Csapattagjaink kidolgozott jellemmel bírnak, páran pedig az első részből is ismerősek lehetnek majd.

LEGYEN JÓ A DUMÁD!

Aranyszabály, hogy minden nevesített NPC-vel beszélni kell, és az olyan képes-ségek, mint a vallás, diplomácia vagy lopakodás egészen egyedi válaszlehető-ségeket biztosítanak, így sok küldetés harc nélkül is megoldható. Befolyásoló tényező lehet a fajod, származásod és szakmád is, társaid aktív és passzív képességei pedig jól jönnek az olyan események során, amikor a siker képes-ség checken múlik.

ADJ A HÍRNEVEDRE!

Bár eleinte inkább csak az első részből és annak kiegészítőjéből visszatérő szereplők tudják, kik vagyunk, tényke-désünknek hamar híre megy, és sokan eszerint viszonyulnak hozzánk. Akár jó, akár kegyetlen kalandor hírében állunk, meg fognak találni az ebből származó egyedi lehetőségek, ahogy sokan halla-ni sem akarnak majd a közös munkáról, és néhány sidekick sem szegődik el egy híres, vagy épp hírhedt kapitányhoz.

LEGYENEK KAPCSOLATAID!

A Tyrannyhoz hasonlóan a Pillars of Eternity II sem csak a társainkkal ápolt kapcsolatun-kat tartja számon, hanem a Deadfire sziget-csoporton jelenlévő négy frakcióhoz fűződő viszonyainkat is, és mivel ezek rivalizálnak egymással, nem árt következetesnek lenni a döntések során, hiszen ha már mindnek úgysem kedvezhetünk, legalább ne utáljon az összes. Támogatásunkért cserébe segítenek néhány küldetésben, az árusaiknál pedig kedvezményt kapunk.

RUMOT A LEGÉNYSÉGNEK!

Hajóskapitányként (vagy tengernagyként) nemcsak hajó(i)nk állapotára és felsze-reltségére kell odafigyelnünk, hanem a legénységre is, amiben lehetőleg nem mindenki szakács, hanem van navigátor, tüzér, felcser és kellő számú matróz is. Ők a tengeri csatákból tanulva fejlődnek, de oda kell figyelni a szükségleteikre is, mert ha éheznek, nem kapnak pénzt, vagy sebesültként pihenőt, könnyen fellázad-nak, és akkor már a pia sem segít!

Az egy dolog, hogy a Pillars of Eternity II-ben akár harc nélkül is boldogolhatunk, de hát akkor mi lesz az igazi szórakozással?

Aki jobban szereti, ha ő dirigál, ki is kapcsolhatja a parti MI-jét, és maga osztogathatja a parancsokat. Ebben segít a harcok sebességét jelentősen lelassító csúszka, és az akciót dinamikusan követő kamera. Amennyiben pedig az ellen galád módon eltáncol a tűzlabdánk útjából, az utolsó pillanatig megváltoztathatjuk annak becsapódási helyét. Ha valamelyik társunk kidől, büntetést okozó sérülést szenved el, amelyet csak pihenéssel és evéssel gyógyíthatunk – hiszen mint az köztudott, a kaja és az alvás gyógyír a repedt bordára is. A felszerelésünket sem árt jól megválasztani, annak ellenére sem, hogy bárki bármilyen fegyvert lóbálhat (attól függetlenül is, hogy jártas-e annak használatában, mert csak egy spéci képességtől esik el), épp ezért, a fakezű varázsló kezébe inkább ne adjunk pisztolyt. Készíthetünk tárgyakat és felszerelést, és szert tehetünk egészen különleges fegyverekre is, például egy beszélő kardra is, ami (aki?) sokak szerint a legjobb „waifu" az egész játékban, és ugyanúgy szintet lép, mint bármelyik másik társunk.

ÖRÖK OSZLOPOK

A Pillars of Eternity II öt év kemény munkájának gyümölcse, ennek megfelelően pedig minden részlete már-már megszállottságba hajló lelkesedésről és lelkiismeretről árulkodik. A játék ráadásul annyira összetett, hogy lehetetlen minden részletére kitérni – az azonban mégsem nehéz kérdés, miért olyan könnyű sok-sok órára belefeledkezni. Az első ok a gyönyörű, kézzel festett, 2D-s háttereket 3D-s karaktermodellekkel vegyítő, és üdítően új világ felfedezésének öröme. A második az általunk alakított történet és a döntéseink fényében alakuló sorsú világ. A harmadik pedig az utazáson velünk tartó bajtársak.

A vizuális élmény leginkább úgy írható le, mintha egy álomszép és hangulatosan megvilágított terepasztalon masíroznánk a csapatunkkal, amelynek tagjait minden eddiginél részletesebben láthatjuk a karakterképernyőn, és számos régióra jellemző öltözékkel is elláthatjuk őket. Akinek fáj, ha nem nézheti folyton Aloth zavarbaejtően hosszú pilláit, a nagyfej módot is bekapcsolhatja, a csillogó vízfelszín, a szivárványos vízesések és a fehér habot vető kristálytiszta tenger, vagy a fáklyafényben falon táncoló árnyak, a páncélon tükröződő kazamaták és a szélben lengedező pálmafák látványa pedig több mint hipnotikus. A harcok során sem nehéz elbambulni, amíg hozzá nem szokunk a varázslatok hajigálását kísérő elképesztően látványos effektekhez, vagy karaktereink aprólékos animációjához. Lehetne még ragozni, de az biztos, hogy ilyen pazar látvánnyal és ennyire élettel teli világgal izometrikus cRPG-ben még nem találkoztunk. Mindennek szépsége mozgásban jön át igazán, ráadásul a látottakat rettentő hangulatos és fülbemászó dallamok is kísérik, amelyeket ismét Justin Bell szerzett.

A SZEREPJÁTÉKOK RÁKFENÉJEKÉNT FELFOGHATÓ OLVASGATÁST EZÚTTAL SZINKRON IS KIEGÉSZÍTI.

Kalandunk során elképesztő mennyiségű szöveget fogunk nemcsak elolvasni, de meghallgatni is, ezúttal ugyanis minden párbeszéd szinkronizált, méghozzá a csapat játékaitól megszokott, magas színvonalon. Az erős angoltudás igen, az előzmények ismerete azonban nem előfeltétele annak, hogy belevágjunk az istenvadászatba, mert bár a hét választható útitárs között vannak visszatérő arcok, a fontosabb dolgok úgyis kiderülnek róluk, na meg vannak újoncok is, mint például a kalóz-szőrmók Serafen, vagy Xoti, a különleges lámpást lóbáló papnő.

A hozzájuk kapcsolódó erősen átalakított kapcsolati rendszerről dobozunkban olvashatsz, de bőven akad még a játékmenetet érintő kisebb-nagyobb meglepetés, például befogadhatsz kóbor állatokat, bombát dughatsz az ellenfelek zsebébe, harcolhatsz seprűvel, és énekelhetsz tengerészdalokat is.

Ha szeretted az első részt, nincs min gondolkoznod, mert a folytatás minden tekintetben túlmutat a fantasztikus elődön, legyen szó a világteremtésről, a történetről és annak szereplőiről, a rengeteg kínálkozó lehetőségről és a nagyfokú döntési szabadságról, vagy olyan praktikus dolgokról, mint a menük és az interfész átláthatósága. A Pillars of Eternity II egy, a legapróbb részletekig átgondolt és rengeteg apró sággal kedveskedő mestermű, amelynek minden esélye megvan arra, hogy újabb rajongókat szerezzen az Obsidian nagy szeretettel megalkotott univerzumának. G

ÉRTÉKELÉS

SIKLARA

Azt hinnéd, már mindent kihoztak a Baldur's Gate örökébe lépett szerepjátékokból, amit csak lehetett, erre az Obsidian megint magasabbra tette a lécet!

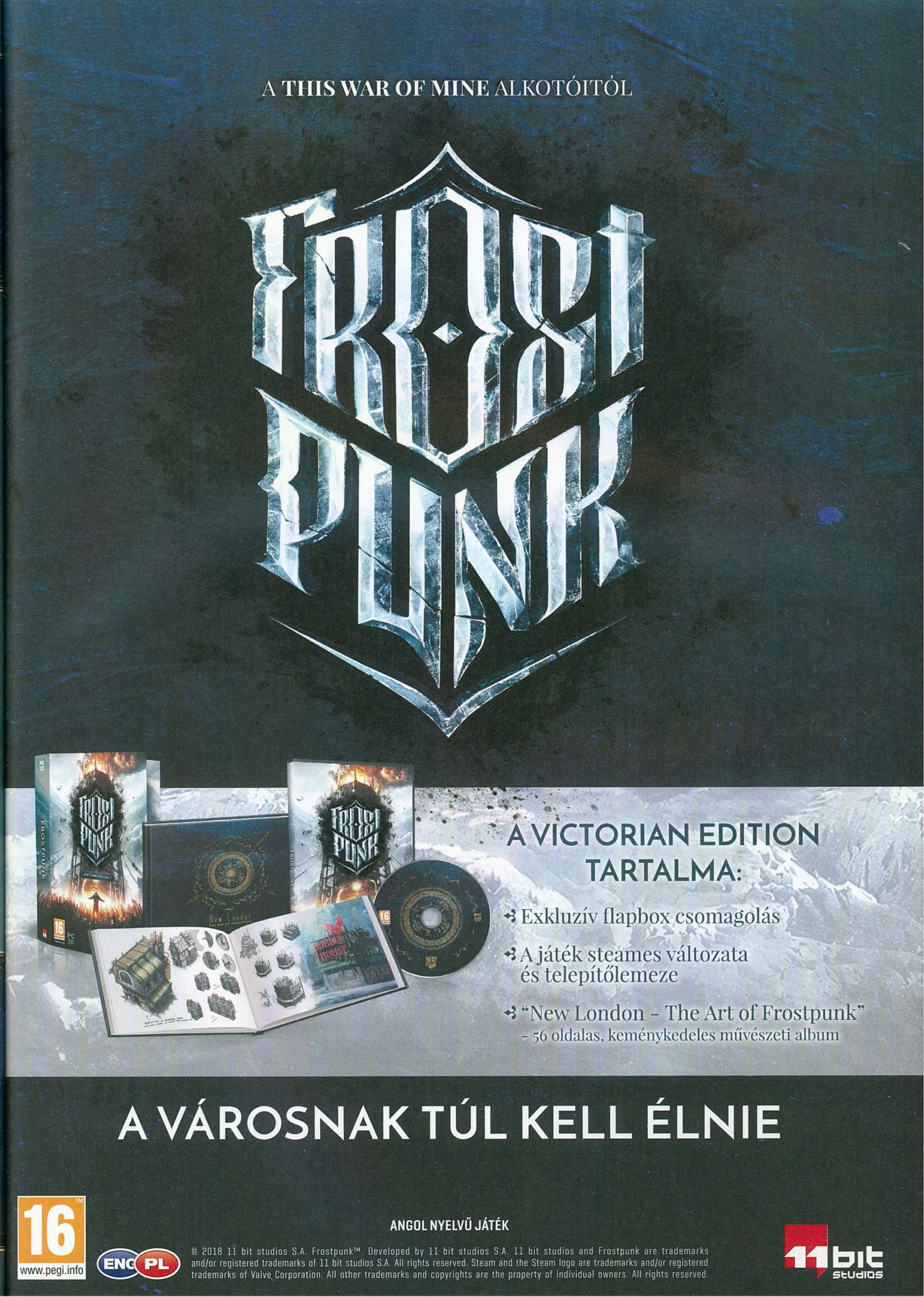
TÁLALÁS: **92%**
TARTALOM: **94%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO
Gyönyörű, hatalmas és titkokkal teli világ, fantasztikus szinkron és zene, izgalmas történet, egyszerre újszerű és nosztalgikus játékmenet, importálható mentés.

KONTRA
Kisebb bugok, olykor leesik az fps-szám, illetve maximalisták nak elrettentő lehet a mérete.

93%

A hajózás a Deadfire legnagyobb újdonsága, amivel azonban csak akkor kell foglalkoznunk, amennyiben tényleg akarunk.



A THIS WAR OF MINE ALKOTÓITÓL
FROSTPUNK
A VICTORIAN EDITION TARTALMA:
Exkluzív flapbox csomagolás
A játék steames változata és telepítőlemeze
“New London – The Art of Frostpunk” - 56 oldalas, keménykedeles művészeti album
A VÁROSNAK TÚL KELL ÉLNIE
16
www.pegi.info
ENG PL
ANGOL NYELVŰ JÁTÉK
© 2018 11 bit studios S.A. Frostpunk™. Developed by 11 bit studios S.A. 11 bit studios and Frostpunk are trademarks and/or registered trademarks of 11 bit studios S.A. All rights reserved. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. All other trademarks and copyrights are the property of individual owners. All rights reserved.
11 bit studios

The Witch and the Hundred Knight 2

BOSZORKÁNYOS TESTVÉREK

[ÍRTA BÖJTI] A NIS America mostanában nagyon termékeny, a cég szinte ontja magából a különböző RPG-ket, ezzel kiszolgálva egy nem is annyira szűk réteget, bár hozzá kell tenni, hogy igazi kasszasiker vagy kritikai siker idén még nem látott náluk napvilágot.

Ha valamiért nagyon-nagyon hangoskodtak a rajongók, hogy ugyan, kapjon már egy folytatást, az biztosan nem a 2013-as The Witch and the Hundred Knight. Nem mondom, hogy rossz játék volt, de a közepes átlagból alig-alig emelkedett ki egyszerűbb látványával, domináns és egyben repetitív harcaival, miközben a sztori sem az a fajta, amiért annyira beindulnának az emberek.

A boszorkányok rivalizálását egy ősi, hatalmas erővel, a Hundred Knightnak nevezett entitással próbálta végleg lezárni az egyik résztvevő, és ebből alakult ki az RPG elemekkel teli mesés fantasy-akció, ami végül PS4-re is ellátogatott a Revival alcímű felújított változat képében. A Disgaea-sorozatért felelős Nippon Ichi Software alkotása pedig úgy tűnik, termelt annyi bevételt, hogy a NIS America újabb bőrt húzzon le az egyetlen karakterbe szorult „száz lovagról", ezzel egy újabb, kicsit talán borúsabb történetet mutatva be a nagyérdeműnek.

A TESTVÉREM NÉLKÜL SOHA!

A The Witch and the Hundred Knight 2 szerencsére nem kapcsolódik szorosan az előzményhez, így az is bátran nekiugorhat, aki az első epizódról azt sem tudta, hogy létezik. Az indítás egyébként viszonylag figyelemfelkeltő, érdekes felütéssel bír: egy kis faluban járunk, ahol a fiatal lány, Amalie éppen a húgát keresi, ám Milm szerencsére hamar megkerül, sőt úgy tűnik, nincs semmi baja. Egészen odáig, míg a helyiek észre nem veszik, hogy a gyermek homlokán egy sebhely van, amiről viszont hamar kiderül, hogy egy harmadik szem, a világban pusztító boszorkányjárvány legfőbb jellemzője. Aki elkapja, az a kéretlen extra által lesz megjelölve, ha pedig a kapott látószerv kinyílik, az áldozat boszorkánnyá válik, akit csak a pusztítás éltet.

A lányok és a lakók egyaránt jól ismerik, mire képes a betegség, elvégre az utolsó, a környéken megjelent fertőzött hatalmas vérengzést vitt végbe, mikor betette a lábát a faluba, többek között Amalie és Milm szüleit is megölte, így árvává téve a gyermekeket. Nem csoda hát, ha a lakosok gondolkodás nélkül megölnék Milmet, akit végül testvére rángat az erdőbe, ezzel önmagát is hontalanná téve, veszélybe sodorva, miközben időzített bomba jelleggel bíró húgát mindenáron meg szeretné óvni.

Szóval Böjti masszív 1, azaz EGY tapasztalati pontot kapott ezért a pusztító támadásért. De ugye a szándék a fontos...

ADATOK

KIADÓ
NIS America

FEJLESZTŐ
Nippon Ichi Software

MŰFAJ
JRPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.03.30.

ÁR
PS Store-ból 14 990 forint.

Igen, ilyen vidám alapsztorival rendelkezik a Hundred Knight második része: jobban belegondolva elég komoly és tragikus dráma, ami sokszor nem kíméli a családi kötelékeket és magát az életet, bármennyire is vidámnak, színesnek tűnik a látványa alapján.

És akkor még nem beszéltem arról, hogy a testvérek végül különválnak, Amalie ugyanis a boszorkányokra vadászó különleges egységhez kerül, míg Milm kísérletek alanya lesz, melyeknek során megpróbálják kigyógyítani fura betegségéből. Aztán egy reggel a benne lévő boszorkány öntudatára ébred, az így hatalmat szerző Chelka pedig egy igazi, gonosz szipirtyó, aki szíve szerint mindent elpusztítana, és az Amalie-től kapott bábába megidézett Hundred Knightot is erre a célra használná fel. Azonban némi hiba csúszik a számításba, hiszen a legendás harcos inkább Amalie segítségére siet, vele tart, hogy így együtt próbálják megfékezni az egyre erősebbé váló boszorkányt – akiben azért úgy tűnik, valahol mélyen még mindig ott rejtőzik Milm tudata.

BOSZORKÁNYSZOMBAT 1.1

Szóval alapvetően jó kis mély dráma bújik meg a háttérben, ami miatt kicsit komorabb a történet, ezt pedig minden téren

100 in 1

Hundred Knight kedves kis figurának tűnik, azonban ereje sokkal nagyobb, mint azt bárki gondolná a karikatúra jellegű lény esetében. Eleve, egyszerre többféle fegyver is ráaggatható, így baltát, kardot, hatalmas kalapácsot és óriási lándzsát egyszerre forgathat, egymás után kínálva a kombóval erősödő sebzést. Emellett bendője szinte feneketlen, fejlődése során ugyanis minden alkalommal, minden szintlépéskor újabb slotokat kap a kockákra felosztott gyomor, amelyben az összeszedett tárgyakat tárolja – más kérdés, hogy a cikkben írtak szerint ezek könnyen elveszhetnek, szóval érdemes vigyázni!

Ellenfeleink fő stratégiája minden bizonnyal az, hogy színkavalkád okozta szemrákkal törnek az életünkre.

ellensúlyozza a színes és tipikusan japános látványvilág. Az átvezetőknél nagyon szépen megrajzolt karakterek állóképei viszik előre a történetfolyamot a dialógusaikkal, míg a játékmenet izometrikus nézetből Hundred Knightot követi, aki alapvetően végiggyepálja az összes helyszínt, legyen az erdőben vagy fagyban, mialatt ellenfelek ezrei özönlenek a furcsa kis hősre.

Egy gombbal megy a kaszabolás, egy másikkal a vetődés, plusz kétgombos kombinációkkal lehet behívni az extra támadásokat, amiket a játékos menedzsel (melyik gombokra mi menjen), és amik természetesen mágiapontokat fogyasztanak. Emellett, ha jól megy az opponensek csépélése, elég gyakran össze lehet hozni egy másik speciális attakot, amivel a kiszemelt célpont(ok) mellé lehet suhanni, majd egy rakás sebzést kapnak, ami egy direkt erre a célra szentelt képernyőnézetben zajlik le. Nem kifejezetten látványos, de legalább van, az első pár alkalommal még fel-felkapja rá az ember a fejét, aztán persze teljesen megszokottá válik, könnyen elveszítve a varázsát.

Néhol vannak mentőpontok, amiknél érdemes minden esetben levédeni az aktuális állást, ez pedig azért is fontos, mert halál esetén Hundred Knight elhagy ezt-azt a bendőjéből, így akár végleg elveszítve fontos cuccokat, emiatt meg aztán tényleg ajánlott mindig a már mentett állást visszatölteni – ha régen volt ilyen, akkor vagy újrakezded az elmúlt 1-2 órát, vagy lenyeled, hogy pár igen hasznos eszköz az enyészeté lett. Mert persze vannak színkódos fegyverek és páncélok, ezeket fejleszteni is lehet, meg össze-vissza variálni, miközben ugye lovagunk alapból szinteket lép, erősödik, többre lesz képes.

Erre a főellenfeleknél van a legnagyobb szükség, amik sokszor igen nagy méretekkel rendelkeznek, meg halálos csapásokkal,

átvezetők sora, ezek közül pedig egyik sem idegesítő vagy borzalmas, egész egyszerűen inkább csak átlagosak. Ha pedig azt vesszük, hogy ebben az átlagos pocsolyában kell 20-22 órát lubickolni, akkor az azért nem annyira vonzó gondolat, hogy az ember 15 Mátyást feláldozzon érte, mikor ennyiért sokkal jobb választás is van. Tehát mind a játékmenet, mind az ár el van túlozva, az már változó, hogy melyikben hol a hiba, de az tény, hogy az összkép nem elég izgalmas.

A NIS America üzleti stílusát ismerve persze lesz majd PC-s változat, Revival vagy Enhanced Edition, ami két pixellel

Szó mi szó, örülünk mi a japán szerepjátékok PC-s előretörésének, csak hát sajnos nem minden keleti kaland sikerül jóra.

avagy állandóan többet és többet kell kihozni a kis karakterből, hogy nevéhez méltó ellenfele legyen minden egyes monstrumnak.

TALÁN MAJD A HARMADIK!

A kérdés az, hogy ki lesz olyan kitartó, hogy mindezt hosszú távon kiélvezze, kitapasztalja. Mert míg az indítás egészen figyelemfelkeltő, szomorkás és érdekes, addig a folytatás kifejezetten monotonná, érdektelenné válik, tele állandó jelleggel beköszönő, repetitív harcokkal. Maga a külső sem olyan, ami különösképpen lenyűgözné a közönséget. Bár itt-ott kellemes a festményes hatás, de nincsenek igazán részletgazdag elemek, amiknek a nézegetésével elmenne az idő, illetve nincsenek olyan karakterek sem, akik hosszú távon kötődést váltanának ki a játékosból. Marad hát a harc, a túlnyújtott

többet tartalmaz, de azért jó lett volna, ha (majdnem) teljes árú játékként eleve nem a PS3-as grafikai alapokat hozzák tovább a fejlesztők, hanem valami látványosabb külsőt építenek fel a semmiből.

Persze, tudom én, hogy ez a pénz világa, csak annyira szomorú, amikor van egy egészen érett és érdekes alap, amiből komolyabb drámát és felnőttes élményt lehetne kihozni, majd a megvalósítás és a játékmenet csak belerondít mindennek a közepébe.

Nem mondom, hogy felesleges a Hundred Knightból sorozatot készíteni, csak akkor erőltessék meg magukat az alkotók, aztán a következő epizódnál ne biztonsági játékot űzzenek, hanem adjanak bele apait-anyait, és úgy talán a siker sem marad el... ▣

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Olyan, mint az első rész – annyira nem komolyan vehető izometrikus JRPG, ami nem túl látványos külsővel és elég repetitív harcokkal kínál jó pár óra elfoglaltságot.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Komor és kellően tragikus alapsztori, amit szép rajzok kísérnek.

KONTRA

Sajnos csak az átvezetőkben, amúgy nem túl látványos, ráadásul monoton is.

60%

Az agyagból faragott ufóember köszöni, nem kéri Thor kalapácsát, az ugyanis nem gyógyítja meg a durva bicepszdaganatait.

AZ ISTENEK A FEJÜKRE ESTEK

GOD OF WAR

[ÍRTA CHOCHO] **Az egyre hömpölygő játékáradatban csak igen kevés alkalommal kiáltunk fel teljes őszinteséggel, hogy igen, ez valami új, ez valami meghökkentő – ez már nem csak szórakozás, hanem valódi művészet! Nos, én valami ilyesmit kiáltottam a God of War végén.**

Van egy jelenet a God of War elején, mikor Kratos fia, Atreus lenyilaz egy szarvast, az állat azonban nem pusztul el rögtön, hanem lassú, fájdalmas haláltusába kezd. „Fejezd be, amit elkezdtél" – dörögi Kratos, Atreus pedig a késéért nyúl, hogy szíven szúrja a szenvedő állatot. Magától azonban képtelen végezni a szarvassal, így Kratos a saját két kezével segít a fiúnak átszúrni az állat mellkasát. „Nem voltam rá képes" – mondja Atreus, mi pedig látjuk, hogy Kratos ugyan a fia háta felé nyúl, de aztán meggondolja magát, és nem érinti meg. Ahogy a fia képtelen kioltani egy életet, úgy esik Kratosnak nehezére gyengédnek lenni – egyszerűen fogalma sincs, hogyan kell apaként viselkedni.

Ennél a jelenetnél már tudtam, hogy a God of War egy nem mindennapi utazásra invitál, ami talán a videojáték, mint médium szemszögéből is fontos mérföldkő lesz. Pedig először nem sok jel mutatott arra, hogy itt egy minden téren hatásos játék készül. Maga a God of War-sorozat ugye elsősorban a folyamatos akcióról, az egyre fokozódó kihívásról, illetve a sokszor öncélú brutalitásról szólt, ezt támogatta meg a széria hátteréül választott görög mitológia.

Kratos, az elátkozott spártai harcos annak rendje és módja szerint mindenkin bosszút állt, akin csak lehetett, ideértve az isteneket is, akik tulajdonképpen a családját jelentették. Dühét csak fizikai ereje múlta felül, Zeusz fiaként pedig elég kitartás szorult bele, hogy a PlayStation 2-n és 3-on átívelő God of War-trilógia végére a teljes hellászi mítoszfelhozatalt kiradírozza, ideértve az ott élő emberek nagy részét is. Ilyen kezdetek után pedig nehéz volt elképzelni, hogy a sorozat ötéves pihenőjét követően nemcsak teljesen új játékmenetet, de egy érettebb Kratost is kapunk, mindezt egy olyan játékba csomagolva, ami nem a kegyetlenkedés és a sok explicit jelenet miatt kaphat 18-as karikát, hanem mert témája és érzelmi töltete miatt egyébként sem volna fogyasztható a fiatalabb korosztály számára. Ez van, Kratos velünk együtt nőtt fel, mi pedig baromi hálásak lehetünk a Sonynak azért, hogy nem hagyta gyerekcipőben senyvedni a szandálos antihőst.

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
SIE Santa Monica Studio

MŰFAJ
akciójáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.20.

ÁR
18 999 Ft

ISTENEK FEGYVERZETE

Mivel az utóbbi hónapokban a csapból is a God of War folyt, igyekszem minimálisra csökkenteni a játék történeti bemutatását – már csak azért is, mert a fentiek tükrében kijelenthető, hogy a minőségi írás és a videojátékoktól szokatlanul kidolgozott narratíva bizony a program legnagyobb erényeit képezik. Szóval sok-sok évvel a God of War III után járunk, Kratos pedig az elmúlt időben Midgardban élt, azaz a mai Skandinávia területén, új istenek és mítoszok között, ám ezúttal hús-vér emberként. Sőt, mit élt: meg is házasodott!

Kratos új fejszéje nemcsak kifejezetten erős fegyver, hanem bizony sokszorosan fejleszthető is a helyi kovácsmesternél.

Ugyan ez a God of War már messze nem olyan brutális, mint a korábbi részek voltak, azért így kis kijut nekünk pár liter vér.

És gyermeke született – ő Atreus, aki a játék idején kábé nyolcesztendős lehet, az apját azonban alig ismeri, sokkal jobban kijött az édesanyjával, amíg az asszony el nem hunyt.

A God of War éppen azzal indít, hogy Kratos fát vág a felesége máglyájához, és már az első pillanatokban szembesülünk a szakállas, ráncos ábrázatú spártai leírhatatlan bánatával. Ez már nem az a félisten, aki egykor puszta haragból széttépte saját testvéreit, majd agyonverte a már védekezni sem hajlandó apját. Helyette egy megtört, koros férfit látunk, akit a mérhetetlen gyászon túl az a keserű felismerés is mardos, hogy nemcsak a fia nem tud eleget róla, de Atreus is rejtély Kratos számára.

A fiú ráadásul gyakran betegeskedik, nemrég még lázasan feküdt az ágyában, ennek ellenére ragaszkodik hozzá, hogy Kratosszal tartson a világ legmagasabb csúcsára, ahol is szétszórhatják édesanyja hamvait, a nő utolsó kívánságának megfelelően. A cselekmény tehát ezúttal nem egy bosszúhadjáratot dolgoz fel, hanem azt a keserves utazást, amely során a gyászoló apa és fia az utolsó útjára bocsátja a szeretett feleséget és édesanyát. Szó mi szó, nem egy szokványos felütés, ám nem volna God of War a játék címe, ha Kratos és Atreus párosa ne keveredne váratlan slamasztikába, így nehezítve meg még jobban az amúgy sem könnyű túrát. Ne feledjük, Midgardban járunk, Odin birodalmában, a Mindenek Atyja pedig nemcsak, hogy veszedelmes isten hírében áll, de egy kifejezetten fagyos vidék ura is, amely ráadásul a saját apokalipszisével néz éppen farkasszemet – valami Ragnarök van éppen készülőben, vagy mifene.

Magyarul beszélj, fiú!

A Sony Magyarország volt olyan előzékeny, hogy segített lokalizálni a God of Wart, így a játék magyar felirattal és menükkel ellátva került lemezre, illetve a PS Store-ba. Bár jómagam a közel- és régmúlt pongyola fordításainak kellemetlen emléke miatt fenntartásokkal közelítek a honosítások felé, ezúttal szerencsére nincs ok az aggodalomra, a magyarítás ugyanis meglehetősen jól sikerült, egy-két apróbb félrefordítást vagy stilisztikai hibát leszámítva teljesen rendben van. Sőt ami a menüket illeti, hasznos is: még gyakorlott angol tudással is macerás lehet eligazodni a skillek és cuccok tengerében, szóval akkor is érdemes magyar nyelven játszani a God of Wart, ha egyébként magabiztosan beszélsz idegenül!

A SZÍV EREJÉVEL

A sorozat eddigi részeitől meglehetősen távol eső történetet egy legalább ennyire újszerű játékmenet egészíti ki, amely már rögtön az első képernyőtől kezdve egyértelmű váltás a múltbéli, rögzített kameranézetes kaszabolásból. Kratost a válla feletti nézetből követjük, valahogy úgy, ahogy a The Last of Usban Joelt, Atreus pedig végig mellettünk marad a kaland során, védenünk, óvnunk azonban nem kell, hiszen tud vigyázni magára. Az újfajta nézőpont egy, a Dark Souls-játékokra hajazó harcrendszert hozott magával, ami kijelölhető és körbetáncolható ellenfeleket, valamint mindenféle kombókat, pajzshasználatot és bukfenceséses kitérést jelent. Ezt a kavalkádot dobja fel Atreus, aki íjjal és tőrrel okozhat fejfájást az életünkre törő lényeknek, sőt akár a nyakukba is ugorhat, hogy egy időre lebénítsa őket – ez pont elég ahhoz, hogy Kratos közelebbről is megismertesse velük legújabb szerzeményét, a Leviatán fejszét.

Bizony, hősünk a fagyos északon már egy kétélű bárddal hányja pengeélre a mindenféle élőholt csúfságokat, ez a fegyver pedig sokszorosan

fejleszthető is, így akár különböző varázslatokkal és aktív-passzív képességekkel is fel lehet ruházni. Itt lép a képbe a God of War roppant összetett fejlődési rendszere, ami, bevallom, elsőre kissé ijesztőnek tűnt: külön módosítható Kratos és Atreus felszerelése, fegyverzete, az azokba pakolható rúnák, illetve a fegyverekhez tartozó skillek, amik újabb támadásokat oldanak fel – ezeket aztán vagy használjuk a kaland során, vagy nem, minden a saját fejlődési irányunk függvénye. Mivel Kratos tulajdonságai között olyan szerepjátékos attribútumok is előfordulnak, mint a „szerencse” vagy a speciális, mágikus támadásokat tápláló „rúna”, ezért sok múlik az általunk választott felszereléstől és attól, hogy milyen támadási formákat favorizálunk.

Noha egy akciójátéktól nem ezt várnánk, a God of War legerősebb oldala mindenképpen a történet.

Az én esetemben Kratos egy igazi tank lett, brutálisan nagy életerővel és 200 feletti erővel, míg Mr. Torgue spártai szelleme inkább csak idézni tud, és távolról hajigálja a fejszéjét, mert akár egy nyaklevestől is hónak esik – igaz, cserébe fél másodperc alatt feltöltődnek a rúnatámadásai, az eldobott pengéje pedig úgy pattan ellenfélről ellenfélre, mint ahogy a villám csap egyik fából a másikba. Nem, ez még csak véletlenül sem akart egy olyan utalás lenni, ami a mennydörgés istenének szereplését vetíti előre – mindössze arra gondoltam, hogy akár sokkoló sebzéssel is fel lehet vértezni a pengét vagy Atreus nyilait. Lényeg a lényeg: a fejlődési rendszer idővel nemcsak hogy legitimálja magát, de egyértelművé válik a működése, és az első ránézésre használaton kívüli skillek és felszerelési elemek is mind-mind rejtenek magukban némi potenciált. Ez olyan fokú előrelátásról és tervezésről tesz tanúbizonyságot, ami az AAA-kategóriás játékfejlesztés dollármilliós üzleti világában is bravúrosnak mondható, és ha az istenek haragja sújt sem jut eszembe még egy olyan játék, ami ennyire jól bánik a saját erőforrásaival.

Nem sok olyan játék van, amiért megéri konzolt venni, a God of War azonban ama kevés mestermű közül való.

ÓRIÁSOK FÖLDJÉN

A játékmenet egyébként két jól elkülöníthető elemre bomlik: harcra és felfedezésre. Előbbi kifejezetten élvezetes és szórakoztató, sőt még kihívás is van benne, főleg, ha a játék cirka 15 órás története után még kedvünk szottyan tovább barangolni a skandináv mitológia mesebeli vidékein. Egyszerre több ellenfél is a képernyőre kerül (mindenféle kisebb-nagyobb rémek, vérfarkasok, trollok stb.), a sorozattól megszokott, egész tévéképernyőt betöltő bossok pedig ezúttal is tiszteletüket teszik. Kiemelendő azonban, hogy a korábbi részekre jellemző quick time eventeket majdnem teljesen száműzték a God of Warból – ahol akad is efféle megoldás, ott sem lesz fárasztó vagy olcsó, hanem kifejezetten hatékonyan és okosan éltek az alkotók a gombnyomogatós mechanikával. Szintén érdekes, és elsőre talán fel sem tűnő megoldás, hogy a kamera végig Kratos háta mögött marad, azaz a játék tulajdonképpen egyetlen, vágás nélküli film, ami – ahogy az a mellékelt szövegdobozból kiderül – komoly fejfájást okozott a fejlesztőknek. Mi viszont csak örülhetünk neki, mert olyan dinamikát kölcsönöz a játéknak, amilyet máshol még soha nem láthattunk. Az egész egy hosszú, megszakítás nélküli mozi érzetét kelti, ezt pedig csak erősíti a tény, hogy nincsenek töltőképernyők, és még a gyorsutazást is kreatívan oldották meg a fejlesztők: ilyenkor a Világfa ágain

Ez akkor most God of War 4?

A sorozat rajongói jól tudják, hogy egy skandináv mitológián alapuló God of War ötlete már a sorozatot eredetileg megálmodó David Jaffe fejéből is kipattant, még mikor javában a PS2-es éra játékain dolgozott a Sony Santa Monica. Jaffe azonban később új utakat keresett, a God of War III lezárta a görög történetszálat, az előzmény Ascension értékelései pedig korántsem lettek olyan jók, mint a Sony várta, így a sorozatot hosszabb pihenőre küldte a kiadó. Ekkor lépett a képbe a Jaffe-vel a kezdettől fogva együtt dolgozó Cory Barlog, mint projektmenedzser, aki végül az egész modern God of War koncepció kidolgozásáért felelőssé tehető. Miatta nem kapott számot sem a játék: bár ragaszkodott Jaffe skandináv álmához, úgy gondolta, az új játék nemcsak folytatás, hanem egyben reboot is kell, hogy legyen, mert csak így vonzhat be újonc játékosokat. És milyen igaza lett!

A hatalmas fantázialények a legújabb God of Warból sem hiányozhatnak, ez a szépség például a mitikus Világkígyó.

Vágatlan túra

A God of War egyetlen hosszú, vágatlan akció, ez a fajta kamerakezelés pedig nemcsak forradalmi, hanem komolyan meg is nehezíti a játéktervezést. Cory Barlog kreatív igazgató a játék megjelenése után tárta a nagyközönség elé az elképzelés okozta kellemetlenségeket, melyek az olyan apróságoktól, mint a kincsesládák elhelyezése, egészen a bossok térdinamikájáig bezárólag befolyásolták a pálya- és küldetéstervezők munkáját. Barlog szerint utálta is miatta őt a csapat rendesen, sokan a premierig kitartottak amellett a véleményük mellett, miszerint ez csak egy felesleges szívatás, aminek semmi értelme nem lesz, mikor kijön a God of War. Aztán végül egytől egyig elnézést kértek Barlogtól, mert elismerték: ezzel a megoldással tényleg új dimenzióba emelte a történetmesélés lehetőségeit.

bolyongva kereshetünk átjárót a térkép egyik és másik pontja között. Az egyetlen negatívum egyébként pont a kamerát érinti: egyes opcionális ellenfelek esetén egyszerűen nem működik tökéletesen, volt, hogy csak azért kellett újrakezdenem egy harcot, mert Kratos háta kitakarta az előttem zajló eseményeket. Szóval... ez az egyetlen igazi negatívum, ami eszembe jut a játékkal kapcsolatban. Szerintem haladjunk is!

Ha már emlegettük a Világfát, akkor ugye beszélhetünk a felfedezésről is: a helyszínek hatalmas, összetett labirintusok, tele rejtett zugokkal, ahol mindenféle hasznos holmikat találhatunk. Ráadásul a játék

ÉRTÉKELÉS

Döbbenetes játék, ami nemcsak a saját sorozatán mutat túl, hanem minden műfaji rokonán is. Kihagyhatatlan!

TÁLALÁS: **99%**
TARTALOM: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

PRO
Egy majdnem tökéletes csomag, amit minden gamernek látnia kell.

KONTRA
A kamera nem tökéletes.

98%

intelligensen felépített logikai feladványok százait foglalja magába, melyek hol egy zárt ládát nyitnak meg, hol pedig egy komplett pályarészt, ahová amúgy nem is kellene eljutnunk. A fent említett 15 órás játékidő egyébként afféle rohanással jön csak ki, és ebbe kizárólag a fő történetszál fér bele. Amennyiben a mellékszereplők által rendelkezésre bocsátott opcionális küldetéseket is meg szeretnénk oldani, cirka 40 órát ülünk majd a tévé előtt, a megannyi további kihívás és gyűjthető extra azonban akár 80 órára is fel tudja srófolni a játékidőt – és akkor még nem próbáltuk ki a brutális „Give me God of War" nehézségi fokozatot, amivel a sorozat legkeményebb rajongóinak kedveskednek a fejlesztők. A helyszínek ráadásul nemcsak a egybefüggőek és méretesek, de gyönyörűek is: minden egyes területnek saját hangulata van, amit a technológiai háttértől független művészi zsenialitás emel a csúcsra.

Ennél már csak azok a jelenetsorok döbbenetesebbek, amik az egyes helyszínek megnyitásáért, bevezetéséért felelősek – nem szeretnék spoilerezni, de mikor a Világkígyó kiemelkedik a vízből, és körbetekeredik Midgardon, nos, az olyan szinten eszelős, hogy egyszerre éreztem örömöt és félelmet: örültem, hogy ezt egy játékban láthatom, és féltem, mert elképzelni sem tudtam, mi minden vár még rám a folytatás során.

ÉSZAKI SZÉPSÉG

De persze a technológiai háttér is megér egy misét, hiszen ennél szebb játékot még nem láttunk PS4-en, sőt talán sehol sem. Oké, ha csak és kizárólag a karaktermodellekről vagy az adott területek részletességéről van szó, akkor a The Order: 1886 még mindig verhetetlen, ám az ott látott zsebkendőnyi területek köszönőviszonyban sincsenek a God of War terjedelmes világával, amelynek minden egyes textúrája igazi kézműves csoda. Akárcsak az animációk, a fények és árnyékok játéka, vagy akár Kratos havas szélben lengedező szakálla. Mindezt pedig egy PS4 Prón akár 4K-ban, HDR-rel megtámogatva is élvezhetjük, de mivel efféle felszerelése kevés játékosnak van itthon, megnyugtatok mindenkit, hogy egy 6 éve vásárolt Full HD LCD tévé, illetve egy elsőgenerációs PS4 is lenyűgöző látványt tudott nyújtani – persze a masina ekkor tornádómódba kapcsolt, de hát semmi sem lehet tökéletes.

TÉNYLEG ISTENI

Vagy mégis? Tudja fene, a God of War valahogy közel áll hozzá. Teszi ezt úgy, hogy igazi újdonságot tulajdonképpen csak a saját sorozatába hoz, egyébiránt a már ismert megoldásokat keveri úgy, hogy azok a létező legjobb eredményt adják.

Mindez viszont mit sem érne a hihetetlenül aprólékos és minőségi forgatókönyv, illetve annak előadásmódja nélkül: a God of War egy tragikus apa-fiú kapcsolat története, amely mind lélektani, mind irodalmi tekintetben elismerést érdemel – és ami a végén még a legelszántabb férfiember könnycsatornáit is próbára teszi. Emlékekben gazdag, gyászos utazás ez a bánat óceánján keresztül, ami tele van komoly üzenetekkel, kérdésekkel, az emberség és emberiesség morális határait boncolgató gondolatokkal.

Az biztos, hogy a God of War után valahogy minden más játék kevesebbnek, ósdibbnak érződik – csak ennyit jelent a gyakorlatban az, ha valakik művészetként állnak a játékfejlesztéshez, amelynek istene bizony kegyesen viszonyul az úttörőkhöz. Még akkor is, ha csupán halandók.

A kameranézet nem csak a látványvilágot szolgálja ki, hanem az újragondolt harcrendszert is megalapozza.

MÁSODVIRÁGZÁS

Donkey Kong Country Tropical Freeze

[ÍRTA BATE] **Egyáltalán nem új játék, továbbá a fejlesztők a kiadó Nintendóval karöltve még arra sem vették a fáradtságot, hogy plusz tartalmat pakoljanak bele, de ennek ellenére az új Donkey Kong Country olyan program, amit illik minden Nintendo Switch-tulajdonosnak beszereznie. Legalábbis akkor, ha szereti a kihívást és a hetekre elegendő szórakozást biztosító platformjátékokat.**

Mikor ezeket a sorokat írom, a Nintendo már bejelentette, hogy a legújabb konzoljuk, a Switch eladásai 200 ezer darab híján elérték a 18 milliót. Ez egyrészt kiváló eredmény ahhoz képest, hogy a gép csak tavaly márciusban került piacra, de még nagyobb teljesítmény, ha azt vesszük figyelembe, hogy a Wii U-ból az ötéves pályafutása alatt a japán cég mindössze 14 milliót tudott értékesíteni.

Az előző Nintendo-masina hatalmas bukás lett, és a gyenge hardverrel, illetve béna szoftverrel piacra dobott készülék szépen a mélybe rántotta azokat a játékokat is, amik kizárólag a Wii U-ra jelentek meg. Közéjük tartozik az egyébként remek Donkey Kong Country: Tropical Freeze is, amit a Nintendo – teljesen érthető módon – végül nem hagyott kárba veszni: felkérték az eredeti verziót is fejlesztő Retro Studiost, hogy szépen dolgozzák át portékájukat a kiválóan teljesítő Switchre. A majmos móka május elején meg is érkezett, és túlzás nélkül állítható, hogy ez a játék a platformerek szerelmeseinek legalább olyan kihagyhatatlan cím, mint a versenymániásoknak a Mario Kart Deluxe 8 vagy sandbox rajongóknak a The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

NEM ERŐLTETTÉK MEG MAGUKAT

Az egyetlen dolog, amiért szó érheti a ház elejét, hogy négy évvel az eredeti játék megjelenését követően a fejlesztők (és a feladatot kiadó Nintendo) egyáltalán nem nyújtanak újdonságot azoknak, akik esetleg már Wii U-n is beruháztak a programba. Nagyon szigorúan véve a Tropical Freeze egy az egyben ugyanaz a program, amit már 2014-ben is láthattunk, azzal a különbséggel, hogy a kaland kezdetén Donkey Kong helyett választhatjuk a sokkal lazább Funky Kongot is főhősnek, aki lényegében a Tropical Freeze könnyű nehézségi módját képviseli – amire pár sorral lejjebb valamivel részletesebben is kitérek.

Sem egy új világ, sem egy extra pálya, sem rejtett cuccok, semmi. A Retro Studios csak azzal foglalkozott, hogy az átmenet tökéletes legyen a Wii U és a Switch között, és öröm az ürömben, hogy ezen a téren a munkájukba nem is lehet belekötni. A látvány továbbra is szemet gyönyörködtető, simán hozza a 60 képkocka per másodperces képfrissítést, és a legszebb grafikát akkor kapjuk, ha a gépet a dokkolóban tartva, nagy képernyőn játszunk, ilyenkor ugyanis 1080p-ben élvezhetjük a száguldást, pattogást és egyéb majomkodásokat.

Az egyetlen gondom az irányítással akadt, ami valahogy furcsának hatott a többi konzolos platformerhez képest, így kicsit át kellett kalibrálni az agyamat, hogy a pályák teljesítése ne frusztráló, hanem szórakoztató legyen. Lényegében arról van szó, hogy a banánmániás gorillánk egy lomha karakter, így a kontroller

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Retro Studios

MŰFAJ
platformer

INFO

MEGJELENÉS
2018.05.04.

ÁR
17 000 Ft

Wii U port ide-oda, a Tropical Freeze még mindig remekül néz ki, főleg akció közben mutat jól a sok, színes helyszín.

A Cápa című filmben is hasonló jelenet játszódott le, csak hát Donkey Kongnak nincs szüksége egy nagyobb pályára.

gombjaival kiadott parancsainkra egészen más a reakcióideje, mint ahogy azt máshol megszokhattuk, és ezt a „fáziskésést" bizony bele kell kalkulálni minden akcióba, az ellenfelek fejére pottyanásától kezdve egészen a liánokról történő ugrabugrálásig. Elsőre kicsit furcsa a dolog, fel is tudja bosszantani az embert, szóval szokni és tanulni kell a mozgást, viszont jó eséllyel a harmadik pálya végére még azok is belemelegednek Donkey Kong terelgetésébe, akik most először keverednek közös kalandba a legendával.

KEMÉNY DIÓ

Ami a játék egészét illeti, a Donkey Kong Country: Tropical Freeze egy kiválóan összerakott platformer, méltó a sorozat régi nagy híréhez. A „sztori" szerint hőseink szigetét a fagyos kedvű, vikingszerű Snowmadek akarják kisajátítani, amit természetesen nem hagyunk szó nélkül: hat világon és főellenfélen (illetve egy hetedik rejtett területen) kell végigverekednünk magunkat a rend helyreállítása érdekében. Az indulás előtt pedig érdemes felkötni az alsóneműt, ugyanis a Tropical Freeze egyáltalán nem laza fáklyásmenet!

Ez főleg azoknak szól, akik a Mario-féle platformereken „szocializálódtak", ugyanis a Donkey Kong ezeknél jóval fifikásabb és szívatósabb program, mind a pályák teljesítése, mind a rejtett helyek felderítése és a megannyi begyűjthető tárgy megszerzésének tekintetében. A játék elején Donkey Kongot választva az első pár szakasz csak bemelegítés, aztán bedurvul a móka, olyannyira, hogy egy idő után szitkok tucatjai hagyhatják el a szánkat, ha nem sikerül felvennünk a ritmust, és nem érzünk rá a program dinamikájára. A Retro Studios munkája tényleg kihívásokkal teli, főleg, ha az összes lehetséges cucc begyűjtésére, avagy a 100%-ra utazunk. Ugyanakkor a kevésbé ügyes és kitartó játékosoknak remek hír, hogy nem feltétlenül kell megőrülni a pályák teljesítése közben, hiszen nekik készült a Funky Mode (a másik az Original Mode), ahol extra segítség várja a kevésbé tapasztaltakat, ezzel viszont még nincs vége a könnyítésnek, hiszen a switches verzióban már főhősnek választható a korábban már emlegetett Funky Kong is, akivel sokkal egyszerűbb (ezáltal szórakoztatóbb) teljesíteni a pályákat, mint a címadó gorillával.

Funky lényegében a Donkey Kong mellé beugró segítőtársak (Diddy, Dixie és Cranky) összes extra képességét ötvözi (dupla ugrás, lebegés), nem ártanak neki a dárdák a gödrök mélyén, végtelen ideig tud a víz alatt maradni, és addig tud bepörögve gurulni, amíg mi állít nem parancsolunk neki. Mindez leírva hatalmas könnyítésnek tűnhet, már-már azt gondolhatnánk, hogy a pályák teljesítése így gyerekjáték, de erről szó sincs, szóval, ha valaki életében először (vagy csak hosszú évek után) vesz Donkey Kongot a kezébe, annak erősen javaslom, hogy Funkyval vágjon bele az őrületbe, így sem a fejen lévő hajszálak száma, sem a Switch épsége nem sínyli meg a találkozást.

UTÁNOZÁS, MAJOMSZOKÁS, SZÓL A KÖZMONDÁS, ÉS HÁT EZ A NINTENDÓRA IS IGAZ: UGYANAZT KÉTSZER ELADNI OLCSÓ HÚZÁS.

TÖMÖR GYÖNYÖR

A Tropical Freeze nem egy könnyű játék, ugyanakkor csodálatos látni, hogy mennyire profin van összerakva. A ránk váró pályák változatosak, és egészen lenyűgöző, hogy az alkotók mennyire odafigyeltek mindenre, legyen szó akár a gyűjthető cuccok és a titkos helyek levadászásáról, akár a szakasz minél gyorsabb teljesítéséről – itt mindenki megtalálhatja a számításait. A különböző világok terepei ráadásul nemcsak jól néznek ki és hangulatosak, de folyamatosan változnak, tele vannak kiváló és sokszor meglepő ötletekkel, ráadásul most sem csak szimpla platformert kapunk, olykor csillébe pattantva, síneken száguldva kell teljesítenünk az előttünk álló szakaszokat.

A 6 + 1 világ persze kevéskének tűnhet, de a checkpointokkal felosztott pályák jóval hosszabbak, mint a Donkey Kong korábbi részeiben, ugyanakkor azt is észben kell tartani, hogy a területek megismerése és 100%-os teljesítése nem pár menetes feladat, szóval ha valaki tényleg szeretné szó szerint kijátszani a programot, arra bizony sűrű hetek várnak: a szigetek nemcsak tele vannak cuccokkal (banánok, érmék, puzzle darabok és a KONG felirat betűi), de sokszor a megszerzésük is átlagon felüli ügyességet és kitartást igényel.

A Donkey Kong Country: Tropical Freeze ennek köszönhetően abszolút kielégítheti a veteránok igényeit, ugyanakkor Funky Kong megjelenésével azoknak is bátran ajánlható, akik eddig csak hírből ismerték a sorozatot. A DKC-széria ezen része már Wii U-n is kiváló játék volt, viszont a switches megjelenésnek köszönhetően jut el több millió játékoshoz, és ha rendelkezel a Nintendo hibrid masinájával, illetve nem veted meg a platformer műfajt, akkor tényleg csak azt tudom javasolni, hogy szerezd be a programot, mert egy olyan Nintendo-exkluzív címről van szó, aminek minden bitje megéri az érte kért – amúgy nem kevés – 17 000 forintot.

ÉRTÉKELÉS

Hiába beszélünk egy újra kiadott programról, a legújabb Donkey Kong-játéknak ott a helye minden valamire való Nintendo Switch gyűjteményben.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

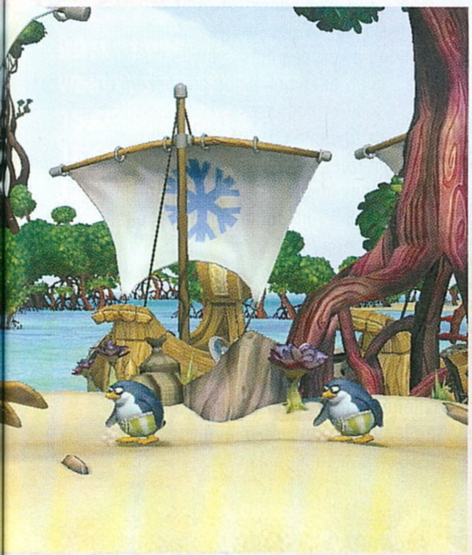
PRO

Kiváló és kihívásokkal teli program, változatos pályákkal, zseniális muzsikákkal – ráadásul Funky Kongnak köszönhetően már bárki hajtépés nélkül tud szórakozni vele.

KONTRA

Négy év után azért illett volna valami extra tartalmat kínálni a Wii U-verzióhoz képest.

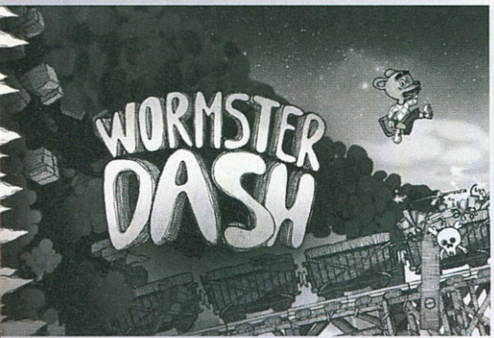
92%

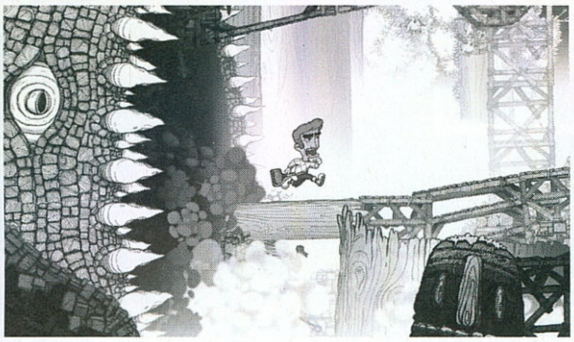


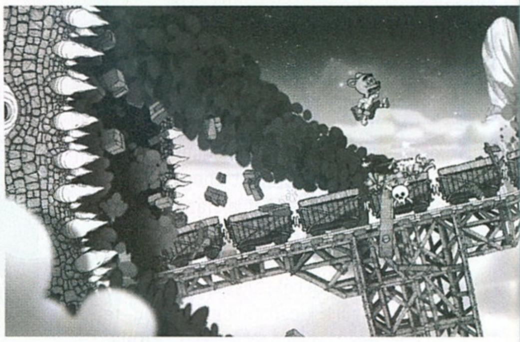
Wormster Dash

[ÍRTA CHOCHO] Mindig örömmel tölt el bennünket, ha magyar fejlesztésű játékról adhatunk hírt, a mobilos Wormster Dash azonban nem csak emiatt érdemel kiemelést.

Kiadó: Gamelab Zrt. **Platform:** Android, iOS **Link:** http://gamelab.hu/ **Megjelenés:** 2018.03.01. **Ár:** 990 Ft







A magyar rajzfilm- és képregényipar mindig is híres volt sajátos megoldásairól, vizuális stílusáról. Elég, ha csak Dargay Attila munkásságára gondolunk (Szaffi, Vuk, Gusztáv stb.), vagy felidézzük Korcsmáros Pál mára klasszikussá vált Rejtő-adaptációját (A tizennégy karátos autó), hogy a nemrégiben megjelent, ámbár kissé hányatott sorsú Nyugat + zombikat már tényleg csak mint kortárs példát említsük (részletes kritikáért lapozzátok fel a Borzongás magazin 2. lapszámát!). Ezt az egyediséget pedig a játékfejlesztésben is igyekeznek képviselni hazánk fiai, főleg mobiljátékok terén; elég felemlegetni a 2015-ös Adventures of Poco Eco című zenés platformert, vagy akár csak ránézni tesztünk alanyára, a cirka 20 főt számláló budapesti Gamelab Wormster Dash című alkotására.

KUKACOSKODÁS

A Wormster Dash különös madár, főleg, mert első ránézésre kissé feleslegesnek tűnik a hosszas bemutatása. Tulajdonképpen egy runner-játékról van szó, azaz olyan, kifejezetten mobilokra tervezett platformerről, amiben a játékos egy folyamatosan rohanó karakter ugrásait, vetődéseit irányítja. Egy runner elsősorban a reflexekre összpontosít, alkalmassá téve a stílust az okoseszközök (stílusosan fogalmazva) szerénynek mondható irányítási metodikája nyújtotta kihívások „megugrására". Gamer-szemmel nézve tehát egy primitív műfajról van szó, amiben nem könnyű feladat újat alkotni, általában vizualitás és hangulat terén próbálnak egymásra licitálni a runnerek fejlesztői. Ezen a téren a Wormster Dash is megállja a helyét, hiszen az egész egyetlen hosszú, kézzel animált, fekete-fehér rajzfilm.

A játék elején választunk egyet a rendelkezésre álló karakterek közül, teljesítjük az alig pár másodperc hosszúságú oktatómódot, majd egyszeriben a pályán találjuk magunkat, amit hogy, hogy nem, éppen bekebelez egy hatalmas hernyó – innen a cím. Emberünk (vagy állatunk, lévén antropomorf kutyussal vagy cicussal is szaladgálhatunk) elkezd jobb irányba futni, méghozzá az életéért, mi pedig az előtte villámgyorsan feltűnő akadályoknak megfelelően kis vagy nagy ugrásra, esetleg kalapácsütésre buzdítjuk. Ez a három cselekvés már önmagában több, mint amit a műfaj legjava nyújtani szokott, de higgyétek el, mindegyik lehetőségre szükség lesz, mert a Wormster Dash egy roppant kegyetlen játék. Először is, nincsenek pályák: a cirka 5-10 perc hosszú runner egyetlen, vágatlan animáció, ami tele van az utolsó pillanatban megváltozó (vagy inkább összeomló...) pályaelemekkel. Futunk-futunk, majd egyszeriben ledől előttünk az amúgy is rozoga fahíd, mi pedig vagy egy óriási szaltót követően jutunk el az alig belátható platformra, vagy egy kisebb ugrással próbálunk átszökkenni a szakadék felett – mindezt úgy, hogy fogalmunk sincs, melyik jelenti a túlélés zálogát. Mert hát előfordulhat, hogy tévedtünk, a fenti, biztonságosnak tűnő platform valójában egy fűrészmalomba nyílik, azaz így jártunk, indulhat elölről a kaland.

MESEVILÁG

Mentés, checkpoint nincs – így jön ki a fejlesztők szerint 4-5 órás játékidő, azaz ennyi ideig fogunk kísérletezni, amíg a Wormster Dash végére nem jutunk. Bizonyos szempontból ez igencsak gonosz játéktervezés, ami ráadásul sok vásárló kedvét elveheti a rohangálástól, ám a már említett látvány egyszerűen olyannyira lenyűgöző, hogy a gyors sebesség miatt elsőre képtelenség befogadni. Minden pillanatban történik valami, bejön a képbe egy új elem, kreatív rajz, lény, bármi, mi pedig csak pislogunk, hogy mennyire ötletes ez az egész – talán ebben rejlik a Wormster Dash újrajátszási értéke is, hiszen csak a magasabb pontszám talán nem venné rá az embert egy újabb, valljuk be, idegőrlő menetre. Mivel pedig több főszereplővel is játszható a program, az ő egyéni animációik is folyamatosan mosolyt csalhatnak az arcunkra (nekem egyébként a macsek a kedvencem, az a páni arckifejezés megfizethetetlen).

Zárásképpen pedig muszáj megemlítenem pár hibát, amik bár nem tűnnek vészesnek, egy ilyen játékot könnyen tönkre tehetnek. Az első a bugok jelenléte: a már említett választási lehetőségek kor előfordul, hogy a kamera más irányba megy, mint a karakter, ergo esélyünk sincs teljesíteni az adott kihívást. A másik probléma a zene, amit bár a fejlesztők szerint érdemes bekapcsolva hagyni (erre külön figyelmeztet a játék), a maga „epic" hangulata inkább csak idegesített a teszt során, semmint segített volna felvenni a kaland ritmusát – itt megjegyzendő, hogy a zene nem igazán követi az eseményeket, néha szimplán csak vált, vagy elhallgat, még a váratlan eseményeknél is jobban összezavarva így a játékost.

Szóval a Wormster Dash nem hibátlan alkalmazás, ennek ellenére mégis mindenkinek ajánlom, mert valóban lenyűgöző látványt nyújt, és ha a bugokat kijavítják a srácok, talán ti is eljuttok majd az egyébként kifejezetten szellemes befejezésig...

85%

Harry Potter: Hogwarts Mystery

[ÍRTA **CHOCHO**] **A februári Guruban már írtunk a Harry Potter: Hogwarts Mysteryről, az akkor azonban még csak trükközéssel elindítható program hivatalosan is megjelent a régiónkban, hogy elvarázsoljon bennünket – na meg a virtuális forintjainkat.**

Kiadó: Jam City Inc. **Platform:** Android, iOS **Link:** http://bit.ly/2A50YkY **Megjelenés:** 2018.04.25. **Ár:** kb. a világ összes pénze

Azért mikor a Warner nagy büszkén bejelentette a Hogwarts Mysteryt, egy kicsit többet vártam egy echte lehúzásra tervezett mobiljátéknál, ami ráadásul már csak a témája miatt is a fiatalabb generációt célozza. No de hát mit tegyek, ha egyszer javíthatatlan optimista vagyok – legfeljebb meglepődhetek, megdöbbenhetek, hisztizhetek, moroghatok, vagy csak befoghatom a számat, és mielőbb törölhetem az S8-asomról a legújabb Harry Potter-játékot.

MENJETEKAFRANCBUSZ!

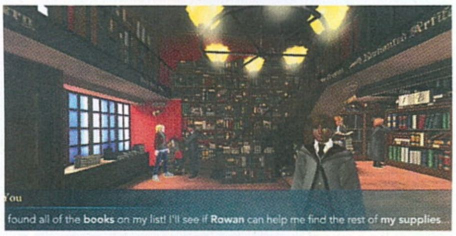
Pedig minden olyan szépen indul! Kiválasztjuk, hogy boszorkány vagy varázsló szeretnénk-e lenni, választunk egyet a csak kicsit röhejes angol frizurák közül, és máris az Abszol úton találjuk magunkat, ahol beszerezhetjük a tankönyveinket, illetőleg első varázspálcánkat. Itt barátkozunk össze az első ismerős gólyával, akinek neve is van ugyan, de elfelejtettem, mert csak Okta Tóniként hivatkoztam rá – tudjátok, ő az a kötelező mobiljátékos karakter, aki széles mosollyal az arcán magyarázza el, hol mit és miért költhetsz el éppen... izé, szóval mit is kell csinálnod ahhoz, hogy mielőbb a Roxfort diákja lehess. Amint teljesítjük a kötelező köröket, gyorsan el is vonatozunk a világ egyik legprominensebb varázslóiskolájába, majd kiválasztjuk, mely házba szeretnénk tartozni, és indul is a kaland... azaz hogy indulna.

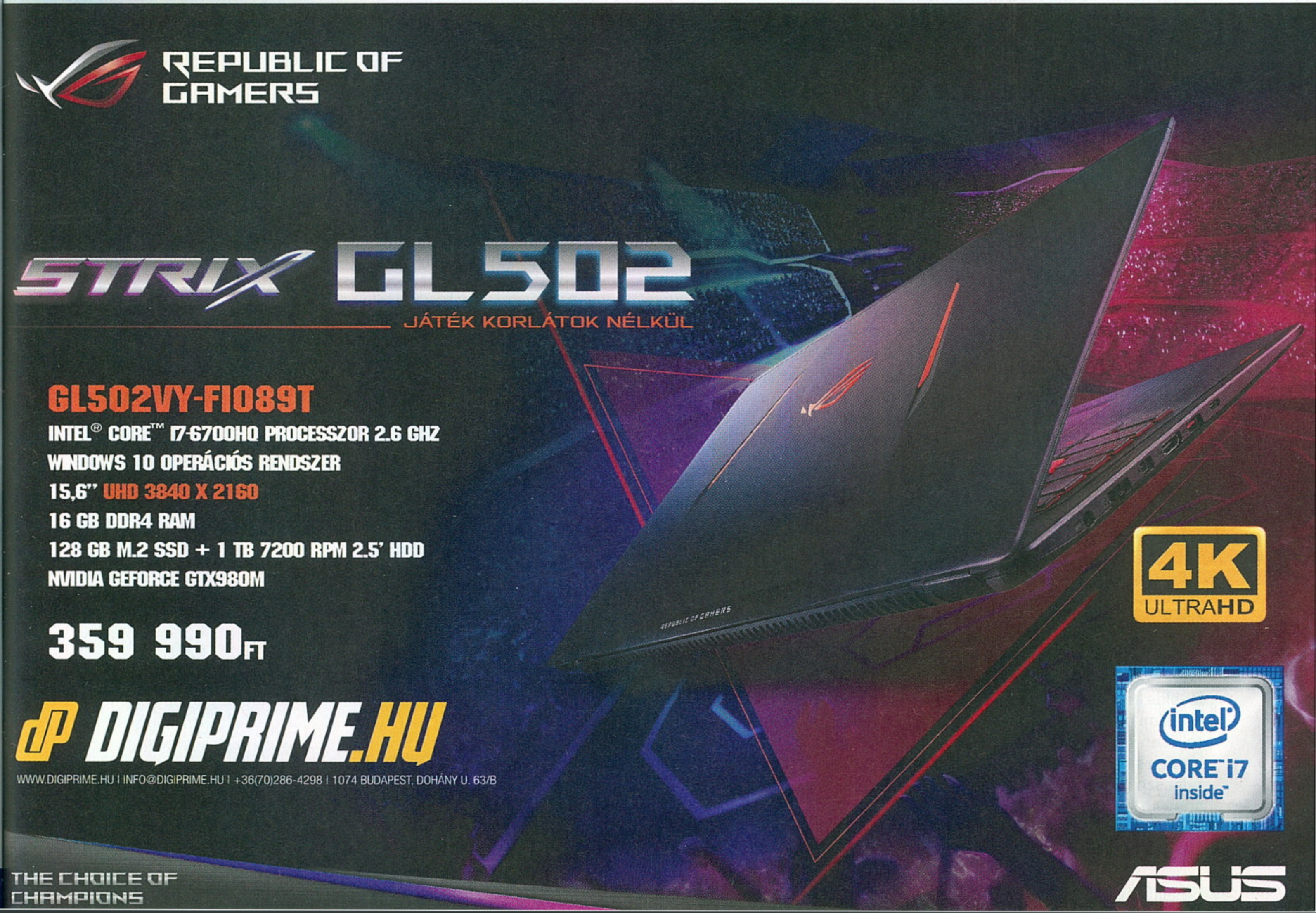
Mert ez az a pont, ahol a Hogwarts Mystery átáll teljesen tipikus mobiljátékba, avagy minden cselekvésért várnunk vagy fizetnünk kell. Tanulnál? Oké, kellene energia, egy óra múlva gyere vissza, vagy persze fizess. Folytatnád a történetedet? Rendben van, csak épp a haldoklásod közepette elfogyott az energia, szóóóóval... akkor várunk? Szomorú, mert az iskolai évekre bontott sztori kifejezetten jól illeszkedik a varázsvilágba, no meg egy ilyen téma aztán rengeteg potenciállal kecsegtet. Például lehetne a játék elején egy olyan küldetés, ami választás elé állít bennünket, és ez segítene eldönteni a Teszlek süvegnek, hogy mely házba is sorol bennünket! De nincs ilyen. Nincs semmi. Csak a fizetési fal.

SOSEFIZETSZENNYITISZ!

Harry Potter-rajongóként nagyon vártam a játékot, most viszont csak annyit javasolhatok, hogy kövessétek a YouTube-on egy-egy vállalkozó szellemű (esetleg bálna) végigjátszását, mert ingyen nagyon hosszú ideig tart majd a kaland, fizetni pedig sosem lehet érte eleget.

40%

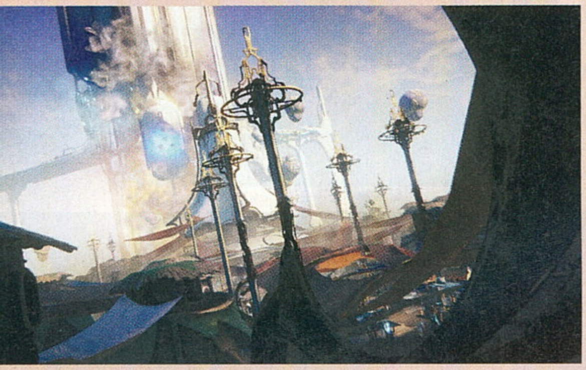


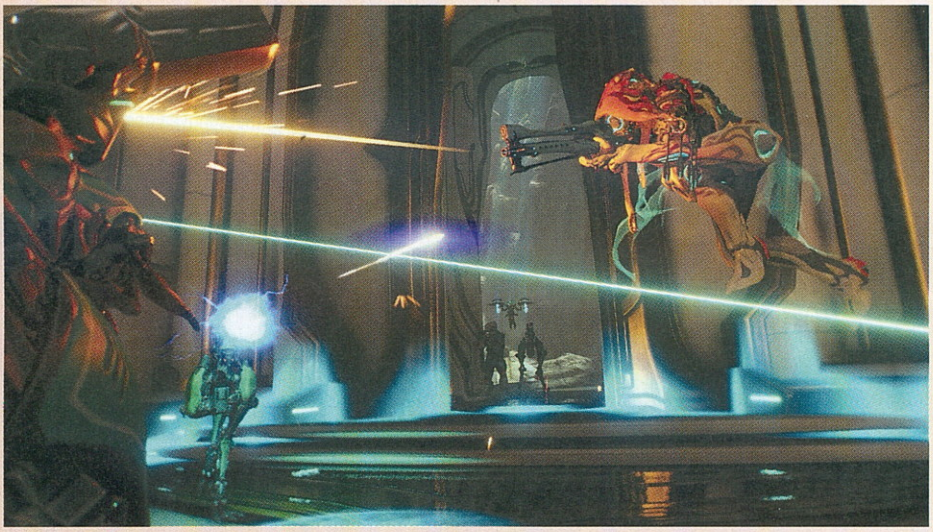


VILÁGOT TEREMTENI SZAVAKKAL

[ÍRTA LOR]

Nagy és sikeres játékot egy független csapat is képes készíteni, ez már többször bebizonyosodott az évek során. Egy online multiplayer cím küldetéseinek és világának megálmodása pedig különösen verejtékes munka – erről beszélgettünk a Warframe-en dolgozó Ryan Mole-lal.





A Láthatatlan Hősökben korábban már közelebb merészkedtünk programozókhoz, producerekhez, grafikusokhoz és zeneszerzőkhöz is, ám eddig nem érintettük a játékok irodalmi részét, és az azon dolgozó szakembereket. Az úgynevezett narratív dizájnerek munkája nem kevésbé érdekes a többi területnél. Ők felelnek a játékban olvasható párbeszédekért, a játékbeli könyvekben olvasható lore-ért (hello, Skyrim!), a küldetések és karakterek leírásaiért, sőt a játékon átívelő kampányok, történetek, mellékszálak megálmodásáért is. Nem véletlen, hogy egy amúgy faék egyszerűségű játékmenettel rendelkező cím értékelésén és élvezeti értékén óriásit tud lendíteni az, ha egy remek sztorit tálal, ennek apropóján nagy reneszánsza is van a narratív fókuszú, történetközpontú kalandoknak. De sok más nagy cím is kiemelkedő története, vagy jól megírt poénjai, párbeszédei miatt ragad meg évekig a játékos emlékezetében, elég csak a Heavy Rainre, a BioShockra, a Portalra, a Mass Effectre, vagy épp a Half Life-ra gondolni.

A Warframe nevű multis akciójáték is főleg érdekes sci-fi univerzumával és küldetéseivel szipkázza el az órák ezreit a gamerektől; felhasználói bázisát tekintve immár 38 millió játékosról beszélünk. Pedig a független stúdióként fejlesztő Digital Extremesnek nem volt egyszerű dolga, sőt a kiadók sorra utasították el az ötletet, ami mára nagy sikerré vált. A játékos a Tenno egy tagját irányítja, mely egy Földről indult, rejtélyes hátterű, harcos nép. Céljuk, hogy a Naprendszert behálózva legyőzzék a nagy hatalomra szert tett Grineer és Corpus tagjait, és hogy megmentsék a független, áldozatul esett embereket. Persze csak dióhéjban ennyi az amúgy eléggé tipikusnak

Egy játék, öt év, 38 millió játékos

A Warframe-et egy nyílt körű bétateszt keretében, 2013 márciusában indították útra a fejlesztők, azóta pedig már nemcsak PC-re, de PlayStation 4-re és Xbox One-ra is elérhetővé vált. A fejlesztők a korábbi Dark Sector című játékukra építkeztek, aminek külön érdekessége, hogy eredetileg az Unreal Tournament folytatásának készült, végül egy egyjátékos sci-fi lövölde kerekedett belőle. A Warframe-be tavaly októberben került be az eddigi legnagyobb tartalmi frissítés a Plains of Eidolon személyében, ami az új küldetések, tárgyak mellett egy teljesen szabadon bejárható zónát és egy új fejezetet is adott a játékosoknak. Ennek köszönhetően sikerült elérni a rekordszámot, méghozzá több téren is: a közel 40 millió regisztrált felhasználó mellett azt is elmondhatják a fejlesztők, hogy az új kiegészítőnek hála kétszer annyian játszottak egyszerre, egy időben, mint korábban. A Steam adatai szerint ez egészen pontosan 121 377 játékost jelent, míg a korábbi csúcs „csupán” 69 526 volt.

5. ÉV

PC

38083936

REGISZTRÁLT FELHASZNÁLÓ

Interjú Ryan Mole-lal,

a Digital Extremes vezető narratív dizájnerével

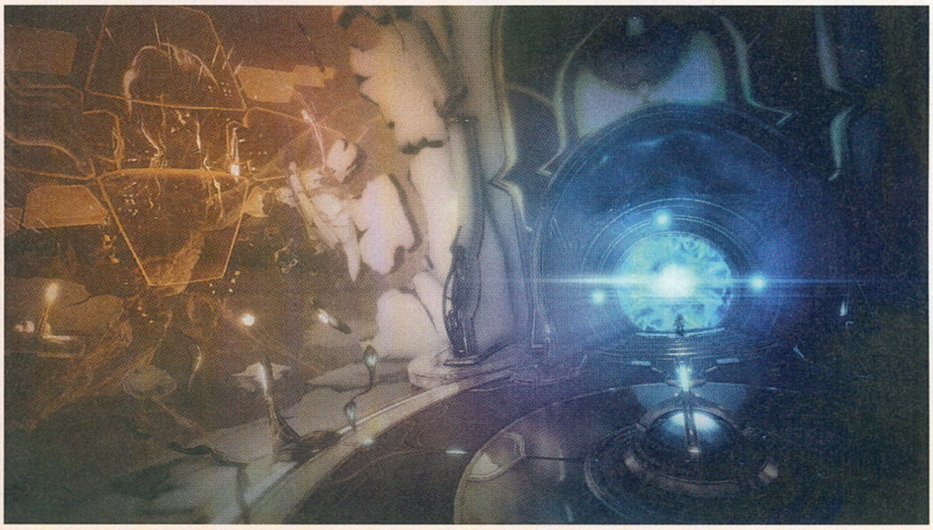
tűnő történet, indulása óta számos nagyobb kiegészítő dúsította fel a Warframe világát, ezek közül is a legmonumentálisabb a tavaly startolt Plains of Eidolon. Ryan Mole narratív dizájner a kezdetek óta igazgatja a Warframe útját, vele beszélgettünk arról, mi történt az elmúlt években, milyen nehézségek merülnek fel egy multiplayer játék írása során, és hogy merre induljon el az, akinek szimpatikus ez a pálya.

Köszönjük, hogy időt szántál ránk! Kérlek, mutatkozz be röviden az olvasóinknak! Mit csinálsz a Digital Extremesnél, és hogyan kezdődött mindez?
Ryan Mole vagyok, és vezető narratív dizájnerként dolgozom a stúdiónál. Anno még pályatervezőként kezdődött játékfejlesztői karrierem, de már akkor is a munkám történetvezetési aspektusai érdekeltek leginkább. Aztán szép fokozatosan, több játékon keresztül jutottam el a narratív dizájnig és az írásig.

Egészen pontosan mióta dolgozol a játékiparban és mi volt a legelső munkád?
Kicsit gondolkoznom kell a válaszon... Közel 14 éve már, és a kezdetek óta a DE-nél vagyok. Amikor belecsöppentem ebbe az egészbe, akkor még Xboxra fejlesztettünk.

Hogyan néz ki egy átlagos napod, mit is csinál pontosan egy narratívos?
Ez változó, mindig van valami új tennivaló, ami beesik. A legutóbbi frissítésünknél, a Beasts of the Sanctuarynél például rengeteg idő ment el a Sanctuary Onslaught játékmód dialógusainak megírására. Rengeteg különböző verziót írtunk a szkriptből, mielőtt Cepahlon Simarist narrátornak és vezetőnek választottuk.

Ennek a munkának a jelentős része abból áll, hogy fogunk egy absztrakt játékmenetet, s kitaláljuk, hogyan kapcsolódhat egészként a játék univerzumához, lore-jához. Mindeközben próbálok nagyon menő neveket és leírásokat kitalálni a legjellegzetesebb fegyverekhez és tárgyakhoz, vagy az új Warframe-ünkhöz, Khorához. A már megjelent képregénysorozatunk egyébként ad pár támaszpontot a soron következő küldetések megtervezéséhez, és persze még pár olyan dologhoz, amikről egyelőre nem beszélhetek.



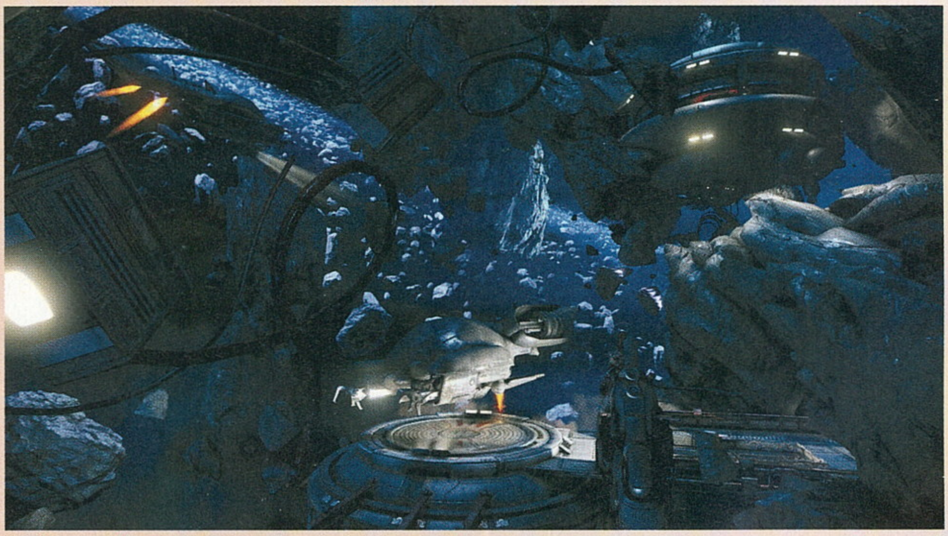
Mit élvezel leginkább a munkádban?
Azt a közvetlen kapcsolatot, ami kialakult a játékosainkkal. Évekig dolgoztunk, míg a játék nyilvánossá válhatott, és elkezdtek vele játszani az emberek. A rendszeres frissítések során láttuk, hogyan kezd el rögtön élni mindaz, amit befejeztünk. Ez a visszacsatolási folyamat, még ha olykor szívszaggató is, rendkívül kielégítő. Látjuk a játékosok válaszait, és azokra építkezünk. Nagyon nehéz lenne ezek után visszatérni a hagyományos, dobozos alapú címek fejlesztéséhez.

Példaként, mikor elkezdtünk dolgozni a Warframe küldetésein, még nem tudtuk, hogy egyáltalán sikeres lesz-e a játék. Kicsiben játszottunk, és vártuk a reakciókat, de a játékosaink imádták a missziókat. Szép lassan egyre nagyobb léptékű dolgokkal jöttünk ki, mígnem elértünk a védjegyünknek mondható mozis jellegű küldetésekhez, a The Second Dreamhez és a The War Withinhez. A visszajelzések nélkül talán egy teljesen másik irányba mentünk volna el.

Rengeteg (szerintem) tök jó ötletem van, és írni is tudok. Lehetek narratív dizájner? Mi szükséges ehhez a munkához?

Még nem hallottál róluk?

Ha már szép számokról van szó, a kanadai Digital Extremes idén egy másik jelentős évfordulót is ünnepelhet, mivel már 25 éve, hogy megalakult a stúdió. 1993-ban, a cég alapításakor a Solar Winds és az Epic Pinball játékokkal debütáltak, 1995-ig főleg flipperjátékokkal foglalkoztak. Igazán nagyot robbantani az Unreal-szériával sikerült, amit az Epic Games társaságában hozott össze a csapat – az első Unreal után következtek a különféle számozású Unreal Tournament-folytatások, amelyekről valószínűleg minden gamer hallott már. A stúdiónak van egy saját fejlesztésű motorja, az Evolution Engine, amelyet először a Dark Sector fejlesztésénél használtak, majd a Darkness II és a Star Trek videojátékok alá is ez került, de a Warframe-et is ez hajtja. Dolgoztak egyébként a BioShock, a BioShock II, és a The Darkness II címeken is, illetve a Star Trek Into Darkness (Sötétségben) mozifilm alapján a Star Trek című játékon.



Abszolút! A legjobb módja annak, hogy megmutasd, tudsz írni játékokat, az az... hogy írsz. A független játékok és a különféle mod projektek remek lehetőséget nyújtanak a tapasztalatgyűjtésre és a portfólió építésre. Semmi nem helyettesítheti a csapattal kialakuló munkát, és a különféle nehézségek legyűrését. Ez a fajta közvetlen tapasztalat az, ami megkülönböztet azoktól az íróktól, akik szintén megpróbálnak betörni az iparba.

Általában miből szoktál inspirálódni, mik a kedvenc játékaid, könyveid?

A kilencvenes évek a kedvencem, így a Half-Life játékok gyakorolták rám a legnagyobb hatást. Szerintem nem is volt azóta más program, ami ennyire művészien ötvözte a történetet, dizájnt és játékmenetet egy kohezív egésszé. Még mindig egy mérföldkő számomra. Nagy rajongója vagyok mindenféle műfajú filmeknek is, tinédzserkorom óta látogatom rendszeresen a Torontói Nemzetközi Filmfesztivált, imádom azt a fajta élményt. Napi 3-4 drámaian különböző filmet megnézni több napon át egy meglehetősen álomszerű tapasztalat. És ezek a tapasztalatok nagyon sokat hatnak arra, hogy közelítem meg a történeteket és a mesélést.

Térjünk rá kicsit a Warframe-re! Hogy áll mostanság a bázisotok, a számok beváltották a reményeket?

Boldogan jelentem, hogy a Warframe szénája nagyon jól áll! Márciusban léptük át a 38 millió regisztrált játékost (PlayStation 4, Xbox One és PC platformon összesítve). A Plains of Eidolonnak ebben nagy szerepe volt. Ez volt az eddigi legnagyobb frissítéscsomagunk, ami nem egyszer a fejlesztői csapat határait is feszegette. Nagy hatása volt az új és a régi játékosainkra is, ami egyben megerősítette a Warframe nevét.

Ahogy említetted is, a Plains of Eidolon a stúdió eddigi legnagyobb volumenű munkája, egy hatalmas nyitott területet és tágabb lore-t adott az alapjátékhoz. Hogyan önt formát egy ötlet, mire az beépül a játékba?

Hatalmas vízválasztó volt. Újra kellett gondolnunk azt is, hogyan működik a harcrendszer a

Warframe-ben. Az idő jelentős részében a támadási rendszerek írásával, dialógusainak újraírásával foglalkoztunk, hogy elég rugalmasan működhessenek nyitott világú környezetben.

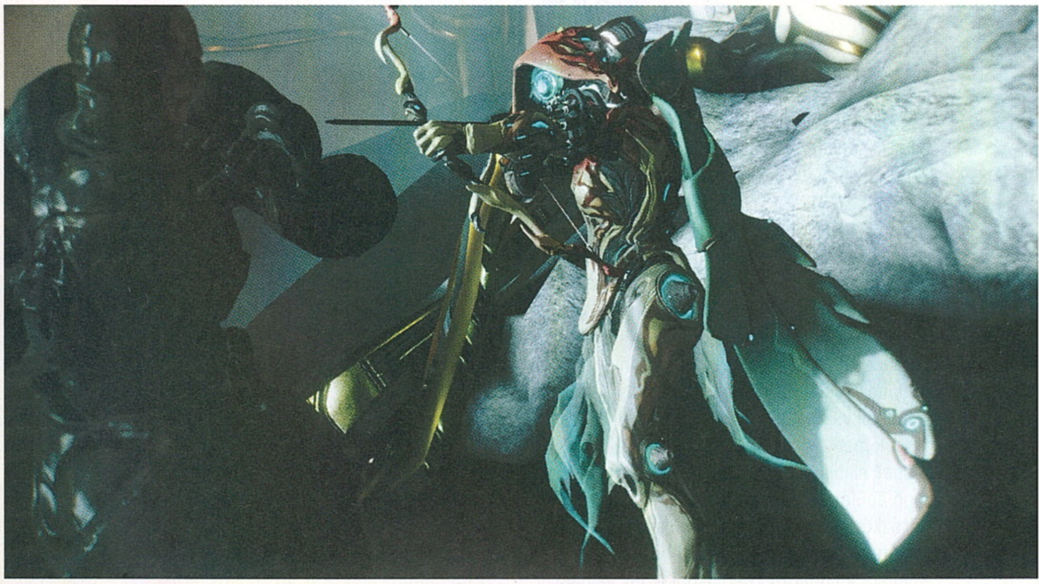
Cetus városát rendkívül szórakoztató volt megalkotni. Cam Rogers – egy másik író kolléga a cégnél – rendkívül aprólékosan teremtett meg egy új kultúrát a semmiből, nyelvvel és idiómákkal együtt. Elképesztő volt vele dolgozni a karaktereken, és jó volt látni, hogyan áll össze minden.

Mi a legnagyobb kihívás, amivel szembesültök egy online multiplayer játék történeteinek és küldetéseinek megírása során?

A legnehezebb rész a Warframe megalkotásban, hogy egyszerre legyen érzelmileg megkapó és kompatibilis azokkal az elvásárokkal, amikkel a változatos játékos közösség rendelkezik. A játékosoknak rengeteg választásuk van a fejlődés során. Játszhatnak szólóban vagy barátokkal, lehet egy tucat Warframe-jük vagy csak egy. A küldetéseinknek és az eseményeknek is kompatibiliseknek kell lenniük ezekkel a különféle

Ha a játék nem lenne elég...

A Warframe sztoriközpontú univerzumából építkezve egy képregénysorozat is indult tavaly októberben, a Plains of Eidolon megjelenésének idejében, ami öt részből áll. A történetért Matt Hawkins és Ryan Cady írók, míg az illusztrációkért a Studio Hive grafikusai felelnek. Az alapsztori mit sem változott, hiszen ebben is a Tennók küzdenek a túlélésért, ám felbukkannak a Grineer nevű katonák Captain Vor irányítása alatt, akinek egy ritka földi tárgyra fáj a foga. Őket pedig csak egy magányos Tenno és egy vak lány állíthatja meg. Sajnos magyar fordítás nem készült, ezért be kell érni az angol nyelvű verzióval, amit digitálisan és fizikai formátumban is megvásárolhattok. Utóbbi esetben a különféle könyves webshopokat érdemes bújni a Warframe: Ghouls című kiadványok után.



változókkal. Ez nehéz feladat, és talán ez különbözteti meg legjobban a multiplayer játékokhoz elvégzett írást a lineárisabb médiáktól.

Anno egy kiadó sem vállalta be, hogy beáll a Warframe mögé, mostanra már 38 millióan játsszák, a stúdió pedig 25 éves. Dióhéjban el tudod mesélni, hogyan jutottatok eddig?
A kiadók rendkívül bürokratikusak tudna lenni, emellett lassan adaptálódnak. A Warframe sikerének egyik kulcsfontosságú oka, hogy mi gyorsan tudunk alkalmazkodni és fejlődni. Míg más játékok esetében a nagyobb változásokat át kell verni a menedzsment szűrőin, addig a Warframe dolgairól azok döntenek, akik nap mint nap dolgoznak is rajta. Ha változtatni akarunk, hát megtesszük. Nem kell várnunk egy másik cég másik vezetőjének engedélyére.
A rajongók visszajelzéseire adott gyors válaszok nagy szerepet játszottak a sikerben.

Melyik projektedet élvezted eddig legjobban pályafutásod során, és melyiket legkevésbé?
A Warframe-en túl nagyon büszke vagyok még a The Darkness II fejlesztése során végzett munkámra. Rengeteget tanultam arról, hogyan kell érdekes karaktereket írni s prezentálni, az akkor megszerzett tudásom jelentős részét hasznosítottam már a Warframe-ben is. Olyan projekt nincs, amit ne élveztem volna. Ezen a területen minden munkanap tartogat érdekes kihívásokat. Igaz, nagyon sokszor stresszes is tud lenni, a munkaórák pedig elnyúlnak, és ahogy minden kreatív tevékenység esetén, néha a dolgok nem úgy sülnek el, ahogy reméled. De összességében minden projekt rengeteg tanulsággal zárul, amit a következő kihívásnál hasznosíthatsz.

Milyen tanáccsal szolgálsz annak, aki szintén narratív dizájnerként szeretne dolgozni?
Ne várjatok arra, hogy valaki egyszer munkát ajánl fel nektek, illetve ne menjetek olyan iskolai képzésre, ami megmondja, mit hogyan kell csinálni. Minden szükséges erőforrás már most elérhető számotokra. Keressetek hasonló érdeklődésű és beállítottságú embereket, képezzétek magatokat, és cselekvés útján szerezzetek tapasztalatot!

Bármilyen zárógondolat, amit szívesen megosztanál az olvasóinkkal?
Szeretném megköszönni, hogy ilyen elképesztő és elszánt játékosaink vannak, amiért hittek bennünk akkor, amikor mások nem. Nélkületek a Warframe egyszerűen nem létezne!

Köszönjük az interjút!

Öt év, 35 warframe

Áprilisban jött a hír, hogy hamarosan a 35. warframe is befut majd egy Khora nevű karakter személyében, aki Kavat nevű macskájával az oldalán indul harcba. Ők már a Beasts of Sanctuary című kiegészítővel rajtolnak el, ami egy négyfős csapatban játszható küldetést kínál.

A warframe-ek valójában olyan ruhák, amik egy harcos szellemében testesülnek meg, és a Tennók harcát segítik. Fejlett fegyverrendszerek, amik gyógyító pajzsokat, megnövelt mobilitást, gyorsaságot és természetfeletti erőket adnak viselőjüknek, ezek segítségével tudnak a tennók hatékonyan harcba indulni. A warframe-eket a játékosok tovább moddolhatják, és alapvetően két módon juthatnak hozzájuk: bizonyos nyersanyagokból való kraftolással vagy vásárlással. Jellemzőjük, hogy mindegyiket külön kell „tápolni". Amikor a karakterünk fejlődik, az csak az adott warframe-re érvényes, és azt legfeljebb a 30-as szintig lehet felhúzni. A különféle frissítések alatt már közel háromtucatnyi ruha került be a játékba, ami azért bőven teret ad azoknak, akik imádnak különféle típusú karaktereket felhúzni.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] **Minden hónapban jön valami jóság, valami izgalmas produkció, ami miatt előre várom a rovattal töltött időt, és bizony áprilisban is volt mit próbálgatni, végigjátszani. Ezúttal talán magas lett a próbaverziók száma, de a fejlesztők szerencsére rákaptak arra, hogy betekintést nyújtsanak készülő portékájukba, ami azért megkönnyíti (vagy sok esetben megnehezíti) a várakozást, elvégre gyorsan kiderül, érdemes-e izgulni a tényleges megjelenésig. Nos, jelentem, az aktuális felhozatalból több címnél is érdemes, ilyen a játékok közt háborút indító Toy Generals, ami az Army Men hagyományait őrzi, de a horror/szex keverék Lust for Darkness is megérdemli a figyelmet, hogy a rajzolt Escape Doodlandról ne is beszéljünk. Jópofa lett a végleges verzióban elérhető Band of Defenders, még ha nem is váltja meg a világot, sőt kilépett végre korai hozzáférésből a remek For the King és a Tower of Time, plusz egy konzolon már régebb óta elérhető JRPG is felkerült a Steam kínálatába. Volt hát mivel elütni az időt.**

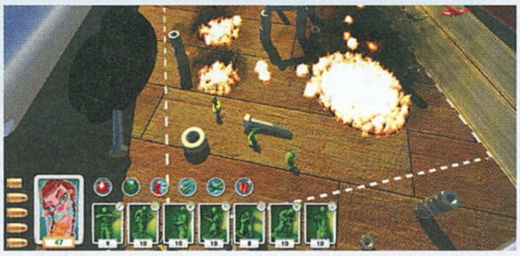
Toy Generals

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: ARJUNA GAMES - MEGJELENÉS: 2018.04.19. - ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Bár a műanyag katonákat főszerepbe állító Army Men-széria már régen feledésbe merült, az indie fejlesztők rendre visszatérnek a gyermekjátékokat akcióba és stratégiába helyező játékmenethez. Két és fél éve még a The Mean Greens többjátékos őrülete jelent meg Steamen, tavaly a nem túl jól sikerült Home Wars próbálta feléleszteni a taktikázósabb vonalat, most meg éppen az oroszok támadnak, hogy abszolút a stratégáknak kedvezzenek.

Miután választasz magadnak egy kislány vagy éppen kisfiú karaktert, játékkatonád határozottan ébreszt az éjszaka közepén, miszerint a házat éppen megszállják a vörösök, neked kell visszaverni őket a saját játékaiddal. Ezután jönnek az épület különböző részei, a konyha, a fürdőszoba, a nappali vagy éppen a garázs, a padlás – a misszió pedig minden esetben az ellenséges csapat eliminálása, a védelmi ágyúk és fontosabb épületek felrobbantása. A kis katonák rejtőzködhetnek, a kövek (sziklák) mögött jobban védve vannak, ahogy a bokrokban állva is, emellett különböző kasztokból lehet válogatni. Van normál baka, felcser (adott területen belül gyógyít), vezér (szintén területen belül javítja a morált), mesterlövész, nehéztüzér és a többi. Sőt, speciális képességeket is lehet szerezni, amikkel, mondjuk, bombázást rendelhetsz el, gyógyíthatsz. A lényeg, hogy mindig legyen hátvéd, mindig a körülöttük lévőkre fejtsék ki hatásukat a különleges képességekkel rendelkezők. Bővíteni és fejleszteni a missziók teljesítése után kapott pénzből lehet, maga a harc pedig úgymond valós időben zajlik, bár a tűzpárbajok között van lehűlési idő. A játék nagyjából kilenc hónapig lesz korai hozzáférésben, jön az FPS-mód, a multiplayer, meg még egy rakás bővítés. Nem a legszebb a vidéken, az tény, de még így is egészen elmegy a látvány, illetve a hangulat megvan, ahogyan a taktikai lövöldözést is szeretjük, pláne az Army Men-hagyományok útján. Szóval kell ez, úgy érzem, viszont nem árt mielőbb berakni az angol hangot a kellemes hangzású orosz helyett. Csak mert. Egyébként meg jópofa, ajánlom, mert a kádban úszkáló óriás kacsa mellett háborúzni még mindig nagyon vicces dolog!



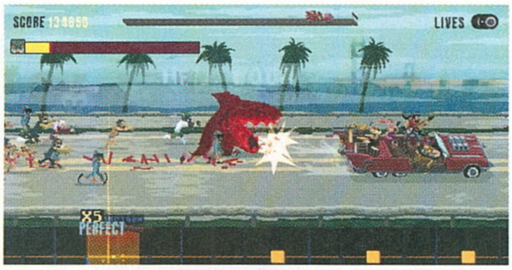
Double Kick Heroes

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: HEADBANG CLUB - MEGJELENÉS: 2018.04.11. - ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Voltak idők, mikor mind a videojátékok világában, mind a zeneiparban gyakran előfordult a szó: garázsbanda vagy garázsfejlesztés. Aztán a garázsból átköltöztek a csapatok a hatalmas irodákba és stúdiókba, legalábbis a Steam és az indie megerősödésének eljöveteléig (zenében meg a metal újraéledéséig). Kiváló példa erre a francia Headbang Club, melynek lelkes fejlesztői garázsban, sör és metal társaságában fundálják ki jópofa, vicces ötleteiket.

Ezek közül az első a Double Kick Heroes, ami a SNES idejének rajzos, pixeles, színes külsejével egyből felhívja magára a figyelmet, és bár a felütése nem túl markáns, a játékmenetével bizony könnyen szíveket rabolhat. Mert hát a sztori humorosan van tálalva, de nem annyira frappáns: becsatlakozáskor éppen egy rendőr magyaráz a tévében, hogy minden a legnagyobb rendben, mikor a zombik ellepik a világot, többek közt egy metalzenekar koncertjét is meghiúsítják, a banda pedig autóval menekül, hogy száguldozás közben leméászárolják mindenkit, aki el akarja őket kapni.
A játék erről szól: repeszteni a sztrádán, közben ritmusra nyomkodni a gombokat (kontroller ajánlott hozzá, bár nem létszükséglet), mintha csak a Guitar Hero menne.
A különbség annyi, hogy több (vagyis kevesebb) a pixel, jó kombóknál jobb fegyverek érkeznek, nagyobb tűzerővel, közben meg mennek a jó kis gitárzenék, amik itt-ott rockosabb, máshol meg már extrémmetalos hangzást kapnak. Van amúgy Arcade és Story is, sőt saját zenefájlokat is betölthetsz (Slayer, Metallica, Dimmu, Enslaved, bármi?), avagy a szerkesztő mód is funkcionál. A korai hozzáférésű program már most nagyon szórakoztató, a végleges verzió az év végére várható, és bár kicsit drága a félkész projekt, ráadásul kérdéses, mennyire lesz változatos a konkrét elkészülésekor, azért bizakodó vagyok, mert az alapötlet jó, ráadásul nem is kifejezetten átlagos. Nem mellesleg a kihívás terén sincs nagy gond, mert míg az elején még simán bárki elökörködik a ritmusra nyomkodott gombokkal, később egyre fifikásabbak a riffek, egyre jobban a progresszív irányába megy a szaggatás, szóval fel kell kötni a gatyát, a gitár helyett a fegyvert, aztán nem árt alaposan odafigyelni a rohamozó zombik, óriáscápák, vad motorosok támadására.



Lust for Darkness

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: LUNARIUM, MOVIE GAMES – MEGJELENÉS: 2018 Q2 – ÁR: MÉG NEM ISMERT

Aki a horrorfilmeket komolyabban is figyelemmel kíséri a kezdetek, de legalább a hatvanas és hetvenes évek óta, az jól tudja, hogy néhány évtizeden át a rettegés és a szexualitás kéz a kézben járt, néha igen szélsőséges keveréket hozva létre – mivel felnőtteknek szánt cselekményről volt szó, sok esetben belefért a testiség is a vérengzés részletes bemutatása mellett. Aztán a mozis szokások megváltoztak, egy lengyel fejlesztőcsapat viszont a bevált receptet a videojátékok világába helyezte.

A lengyelek mostanában sok érdekes témába belevágtak, elvégre ott a szó szerint pokoli Agony, ami már-már túl extrém is, vagy az előző számban bemutatott The Beast Inside, ami jobban ragaszkodik a hagyományos horroralapokhoz, de itt az érkező Lust for Darkness is, ami megint egy egészen szélsőséges irányba tereli a témát. A Kickstartert is megjárt program (kimondottan jól teljesített, elvégre 8000 helyett 53 000 dollárt zsebeltek be a fejlesztők) a támogatóknak biztosított demó formájában járta meg a gépemet, a szinte teljes egészében működő koncepció pedig egyből meggyőzött. Az alkotók konkrétan a lovecrafti víziókat és szörnyűségeket keverik a sötét erotikával, a végletekbe menő szexualitással, amihez még hozzácsapták Zdzisław Beksinski szürreális festményeinek stílusát (kábé Giger lengyel ikertestvére is lehetne az úriember). A történet szerint egyébként Jonathan Moon egy esztendeje eltűnt feleségétől kap félreérthetetlen üzenetet, ami egy kúriába invitálja a szerető társat, hogy így járjon utána a rejtélynek, ami egy titkos társasághoz és az annak tagjai között lezajló orgiákhoz köthető. Így kerül a játékos a belső nézetes, sétaszimulátorokra hajazó játékba, aminél tárgyakat lehet felvenni, alaposan átvizsgálni, fel kell térképezni a hatalmas épületet, sőt még egy másik dimenzióba is sikerül betérni, ahol persze a díszítést jelentő fallikus szimbólumok és vaginák, mellek mellett halálos lények is várják a halandókat, előlük pedig csak menekülni lehet, más esély nincs a túlélésre. A látvány kellemes, a hangulat egészen erős, a játékmenet azért szenved néhány bugtól és hibától, viszont az élmény már most is emlékezetes, nem beszélve Draco Nared hatásos zenéjéről. Javaslatom szerint listára vele, mert nagyon érdekes!

Band of Defenders

FEJLESZTŐ: ALDA GAMES – MEGJELENÉS: 2018.04.06. – ÁR: 14 EURÓ (KB. 4300 FT)

A cseh Alda Games már többször is szerepelt ezeken az oldalakon (először a Killing Roommal, majd nem is olyan régen a The Walking Zombie: Dead Cityvel), és általában nem kifejezetten kiemelkedő, de az erőforrásokhoz képest látványos vagy stílusos, emellett szórakoztató alkotásokkal próbálkoztak érvényesülni a túltelített piacon. Április elején legújabb játékukkal kerestek meg, amit az eddigi legkomolyabb, legnagyobb projektként emlegettek, nos, okkal.

A Band of Defenders egy posztapokaliptikus világot mutat be, melynél minden romokban áll (ezt persze a leamortizált Szabadságszobor jelképezi legjobban, ahogy azt mind jól tudjuk), a felvezetés pedig egy zöld bőrű hőst követ, aki mély és rekedtes hangon mesél a megváltozott, életveszélyes helyzetről. Ahogy monológját befejezte, véget is ér az egyébként korrekt CGI, majd jön a lényeg: te vagy az új generáció, eljött a saját történeted és legendád ideje. Ehhez pedig belső nézetben kell az elkerített területeken megvédeni egy adott készüléket, járművet a körökben rohamozó mutánsoktól, egyre nagyobb szörnyszülöttektől, robbanó ellenfelektől. Igen ám, de nemcsak karaktered (nő vagy férfi, te döntesz, bár úgysem látod) testreszabható a páncélokkal és kiegészítőkkel, hanem bizony a fegyver- és eszköztárad is. Kraftolhatsz mindenféle extra mordályt,

egészségügyi csomagot, robbanószert és csapdát, valamint barikádot tehetsz le, gépágyúkat helyezhetsz el a leölt ellenfelek után befolyó összegekből, és teheted mindezt társakkal is. A Defenders tehát egy hordamódos FPS és egy „toronyvédő játék" keveréke, méghozzá egészen pofás külsővel, változatos helyszínekkel, szintlépéssel és ládanyitogatással, egy csomó megnyitható extrával, korrekt hangulattal. Sok újdonságot persze nem kell várni tőle, a már jól ismert műfajokat keveri ügyes érzékkel, viszont kellőképpen szórakoztató, ha pedig van egy-három barátod is hozzá (persze idegenekkel is működik a dolog), akkor nagyszerű móka lehet, egészen visszafogott áron. Egyetlen tényleg komoly problémája (a szokásos „indie" külsőn és a gyengébb megoldásokon túl), hogy idővel azért repetitívvé válik, de napi néhány közös menetre, gőzkiengedésre tökéletesen megfelel.

70%

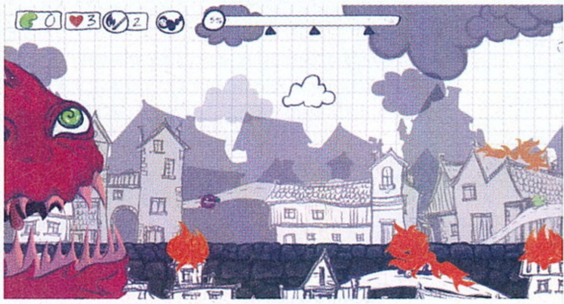
Indie csemege

Escape Doodland

FEJLESZTŐ: APPSIDE DOWN
MEGJELENÉS: 2018 Q2
ÁR: MÉG NEM ISMERT

PRÓBAKÖR

Ha szeretted a Rayman menekülős, teljesen őrült pályáit, akkor az Escape Doodlandre érdemes vetned egy pillantást. A Kickstarteren május végéig kalapozó appSide Down kétfős csapata a kézzel rajzolt, firkaszerű cselekményt komolyan vehetetlen, de kihívásban bővelkedő játékmenettel keveri. Doodlandet egy veszélyes lény fenyegeti, a mindent felfaló Omnomus, és a játékos(ok)é a feladat, hogy a monstrum elől menekítse/menekítsék ki a főszereplő kis karakter(eke)t. Ugrálni, repülni, mászni kell, sokszor hatalmas, berobbantott szellentésekkel, mindezt állandóan élő, izgő-mozgó, rajzolt, színes hátterek előtt. Nagyon pöpec és imádni való az egész, bár néha frusztráló a demó alapján, így ajánlott a kickstarteres támogatás, ami teljes verziós szintnél minimum tíz dollárt jelent.



Kaet Must Die!

FEJLESZTŐ: STRENGTH IN NUMBERS STUDIOS
MEGJELENÉS: 2018.04.05.
ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

A YouTube-erek, influencerek letették tőle a hajukat, én azonban kicsit szkeptikusabb vagyok. Az amerikai független csapat egy olyan, fejtörőkkel teli, memorizálandó helyszínnel rendelkező belső nézetes programot kreált, ami tele van gyors ijesztgetésekkel, avagy részben arra épít, hogy hangos, hirtelen jelenetekkel és random, instant halálokkal hozza a játékosra a frászt. Ilyenből pedig rengeteg kísérletező van, akár egy-két euróért is, szóval nem biztos, hogy a szabadulásáért küzdő Kaetheran megéri a nagyobb összeg beáldozását. A hangulat nem rossz, tényleg érdemes vázlatot rajzolgatni a járatokról, ha nem akarsz újra és újra meghalni, de az olcsó megoldásoknak és a bazári rémisztgetésnek hála egyszerűen nem tudtam komolyan venni a láthatóan hatásvadász produkciót.

60%

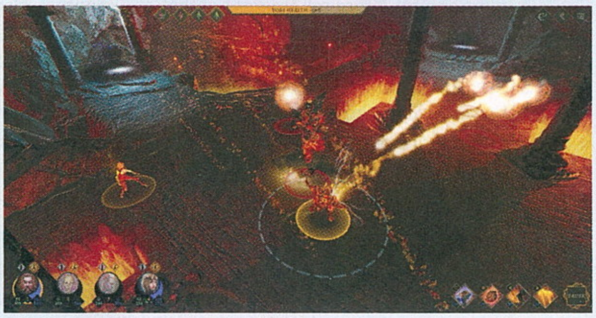
Tower of Time

FEJLESZTŐ: EVENT HORIZON – MEGJELENÉS: 2018.04.12. – ÁR: 21 EURÓ (KB. 6600 FT)

Miközben a hagyományos szerepjátékok reneszánszukat élik, a Pillars of Eternity, a Divinity és a többi múltidéző mestermű mellett azért a tényleg apró csapatok is megpróbálnak egyedi, saját nosztalgikus emlékeiket felelevenítő szerzeményeikkel eljutni a 40 óra feletti átlag játékidőt favorizáló közönség elé. Így a lengyel Event Horizon is, és bár a stúdiónak nincs köze a remek sci-fi horrorfilmhez, a nevükkel mégis megvették maguknak, ám a játékuk miatt sem szégyenkezhetnek!

Persze, a Tower of Time-nak semmi köze az itthon Halálhajó címen ismert mozihoz, pedig megnézném, hogyan sikerül az űrbe vinni a klasszikus RPG-s elemeket, miközben a helyszín egy űrhajó, ami valóban pokoli szállítmánnyal rendelkezik. Ezzel szemben a Tower igazi fantasy, egy gyermekkel, aki különleges helyre téved, felnőttként pedig társai kíséretében tér vissza az így felfedezett kristálytrónhoz, hogy onnan irányítsa csapatát. A korai hozzáférésű változattal anno még Siklara ismerkedett, már ő is nagyon szerette a még készülőben lévő RPG-t, a minőség pedig természetesen azóta sem romlott, inkább csak még kellemesebbé vált a taktikus vonalat követő élmény. Ez azt jelenti, hogy néhány fős csapatunk valós időben küzd az ellenfelekkel, de a tagokat egy időlassítás kíséretében bármikor, bármerre elmozgathatjuk, hogy helyezkedésével a lehető legjobbat hozzuk ki a küzdelemből, ezzel a saját malmunkra hajtva a vizet. És erre bizony szükség van, elvégre a legtöbb esetben sokan támadják a karaktereket, a képernyő felső sávjában egy csíkon telítődik a százalékos arány, hogy hány opponens feltűnése várható, és addig nincs vége a hirignek, míg valamelyik fél végleg fel nem adja a csatát. A távolsági harcosokat értelemszerűen érdemes hátraszorítani, majd... hoppá, csakhogy az ellenség mindenhonnan támad, és ilyen esetben válik logikussá a lassítás és időmegállítás, amivel aztán rendszeresen élni kell. A szereplők nem állandóan fejlődnek, tapasztalati pontokat szórva mindenféle képességeikre, hanem itt-ott találhatunk a skilleket erősítő összetevőket, plusz a random loottal további extra sebzéseket és védelmeket nyerhetnek. A játék tehát sok szempontból érdekes, a története is elég erős, a hangulata pedig kimondottan jó, miközben a zenék is kellemesek és a játékidő sem rövid. Az izometrikus szerepjátékok kedvelőinek abszolút ajánlott.

86%



For the King

FEJLESZTŐ: IRONOAK GAMES – MEGJELENÉS: 2018.04.19. – ÁR: 20 EURÓ (KB. 6300 FT)

Pont a Borzongás horrormagazinban került szóba egy új rovatnál, hogy a társasjátékok mennyire népszerűvé váltak, miután idehaza tulajdonképpen évtizedekig csak a megszokott címek kerültek terítékre. A Kickstarter-kampányok már jóval a videojátékoké felett teljesítenek, sőt az asztali társasok szépen beszállingóztak a virtuális világokba is – egyre több az olyan adaptáció, ami pixelekbe öltözteti a valós, fizikai, többszemélyes elfoglaltságot nyújtó csomagokat.

Ilyen az IronOak alkotása is, ami korai hozzáférésű változatában már Early Access-előzeteseink közt is bemutatkozott. Mackó kolléga akkor csak az egyjátékos kampány egyik első verziójával ismerkedhetett, azt látványosnak és szórakoztatónak, ámde meglehetősen igazságtalannak ítélte véletlenszerűsége és kemény kihívásai miatt. Nos, miután a program munkálatai április vége felé befejeződtek, mindenképpen jobb a helyzet, ugyanis egyfelől egyszerűbb is lett a For the King, másfelől pedig változatosabb is, sőt, még a régóta várt többjátékos mód is bekerült a repertoárba. Ennek hála egyedül vagy (akár idegenekkel is) hármasban mehetsz feladatokat végrehajtani, ellenfeleket kaszabolni, állandóan fejlődni, kincsekre vadászni – akár a rengetegbe, akár a hóba-fagyba, vagy éppen a katakombák mélyére. Az IronOak mindenre megadta a lehetőséget, hogy a körökre osztott harc élvezetessé és hosszúvá váljon a randomizáció ellenére. Utóbbi a tereptárgyak, extrák, ellenfelek megjelenésében érhető tetten, sőt a csatákban is, amik viszont fontosak, elvégre a világot uraló káoszt a szörnyetegek legyőzésével és a kiemelten fontos missziók teljesítésével csökkentheted. Tartalom és komoly játékmechanika tehát van, emellé jópofa, egyedi és a szemnek kellemes látvány társul, a háromfős kalandozás pedig alaposan megdobja az egyébként több mint tíz órára szóló élményt. Sőt, ha egy társad a közeledben tartózkodik, mikor szörnyetegekkel/banditákkal gyűlik meg a bajod, akkor ő is kiveszi a részét a harcból – értelemszerűen mindenkinek megvan a saját köre, azon belül arra megy és azt csinál, amit szeretne. Emiatt a For the King közösségi élménynek is elmegy, és mint olyan, kifejezetten jól teljesít. Bár tény, hogy nem mindig könnyű.

80%

INDIE

KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

ŐRÜLETES ADAPTÁCIÓ

A lovecrafti horror szerkesztőségünkben mindig szívesen látott vendég, pláne akkor, ha olyan nagyszerű és egyben népszerű társasjáték nyújtja az alapot, mint a Mansions of Madness. Azonos címmel készül ugyanis (Mother's Embrace alcímen) a hasonló adaptációkban nagy tapasztalattal rendelkező Asmodee Digital, a cég ráadásul nagyon lelkes a téma iránt. Kíváncsian várjuk a 2019-re esedékes végeredményt. Kívánságlistára fel!

SNES-RE IS JÖHETNE

Ha bírod a klasszikus, SNES-re kiadott gyöngyszemeket, a kilencvenes évek rajzolt csodáit, emellett a The Last of Us kétszereplős, drámaibb története sincs ellenedre, a kínai Pixpil fejlesztésében készülő Eastward esélyesen neked szól. Bár megjelenési dátum még nincs, a látott képek és a bejelentésül szolgáló trailer egyből képes meggyőzni bárkit, aki kicsit is érzékeny erre a műfajra, az akcióközpontú program ugyanis már most nagyon ígéretes.

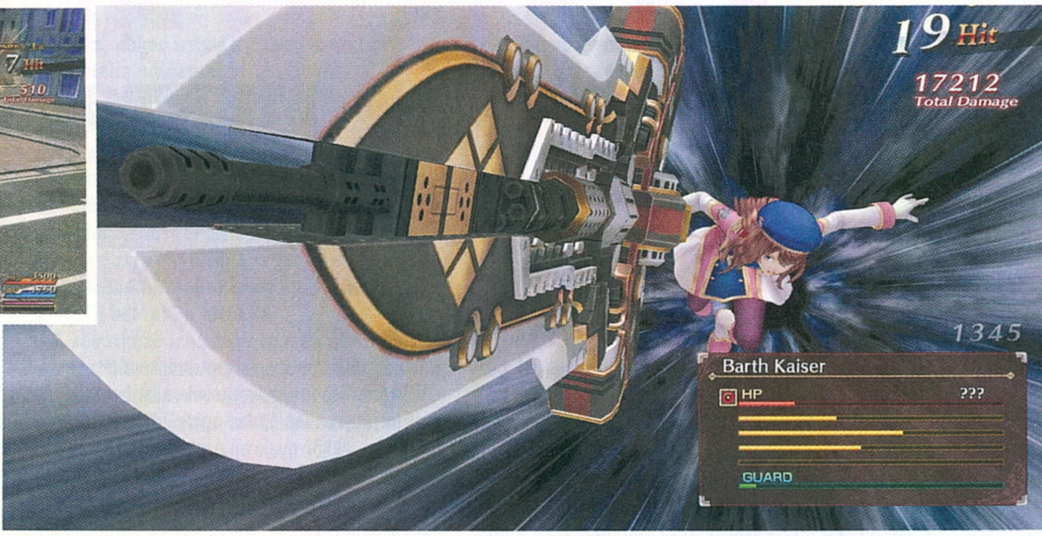
A CSEND ÖRÖME

Az ausztrál Surprise Attack Games érdekes elgondolású produkciója lesz a nyárra datált The Stillness of the Wind, ami még csak egy nagyon rövid teaser formájában látott napvilágot, de már azzal is képes felkelteni a figyelmet. Esélyesen erősen sztoriorientált, hangos párbeszédektől mentes, akcióban nem bővelkedő cselekményt várunk, de az elmúlt évek narratív játékai hozta sikerek ismeretében ezzel a recepttel sem könnyű mellélőni.

Dark Rose Valkyrie

FEJLESZTŐ: COMPILE HEART – MEGJELENÉS: 2018.04.10. – ÁR: 37 EURÓ (KB. 11 600 FT)

Egyre több a Steam felhozatalában az olyan JRPG, ami konzolon már rég megjelent, de a kiadó vagy a fejlesztő úgy gondolta, érdemes egy próbát tenni a számítógépes közönség előtt is, ami pedig részben annak is köszönhető, hogy a műfaj meglehetősen mostoha státuszban volt hosszú éveken át. A hirtelen dömpingnek persze van egy rossz vonzata is, mégpedig a minőség terén, hiszen a megkésett portok sok esetben magas áron, kevés munka után kerülnek a piacra.



Mi történik, ha a Bandai közismert Tales of-sorozatának legfőbb alkotói valami egészen más RPG-be kezdenek? Világvége, legalábbis a történetben igen közel kerül az emberiség az apokalipszishez, elvégre az alternatív múltban egy meteorit hullott alá az égből, halált és szenvedést hozva. A populáció legalább 3%-a odaveszett, de még többen alakultak át veszélyes fenevadakká, ennek hála alakult meg az ACID, avagy az Anti-Chimera Interception Division, amely különlegesen képzett seregével veri vissza a gyilkos lényeket. Ebbe a világba csöppen bele a játékos, épít saját szakaszt, hogy utána a többi karakterrel együtt valós idejű harcok közepette ritkítsa az ellenség sorait, járjon utána, mi minden rejlik még a háttérben, mennyi minden fért bele a bő 40 órás történetbe, ami azért tartalmaz meglepetéseket. Pláne, hogy időnként válaszlehetőségeket is kapsz, a reakcióid pedig a sztorira is hatással vannak, így kapcsolataid jó és rossz irányba is változhatnak. Van némi romantika és erotika, ez persze a pozitív vonalon kerül elő, de rosszabb eshetőségeknél egyesek el is árulhatják a csapatot, sőt el is árulják, erre mérget vehetsz, azt viszont már neked kell kiderítened a párbeszédekkel, hogy ki és miért tette ezt. Nagy szerep jut tehát a dialógusoknak, amik már-már egy visual novelt idéznek méreteikkel és rendszerességükkel, de nem lenne JRPG a Dark Rose Valkyrie, ha a harc a háttérbe szorulna, és természetesen ez soha nem történhet meg ebben a zsánerben.

A csapat elég népes, meglehetősen tápos, ráadásul irányításod alatt szinte állandóan sebzik az opponenseket, de ahogyan az lenni szokott, mindig van esély a tagok támogatására, a speciális támadásokra, illetve helyet kapnak a jó kis kombók, valamint az extra attakok, amiket tényleg érdemes a megfelelő pillanatra időzíteni. Az alternatív történelemnek hála itt is vannak futurisztikus és hagyományos fegyverek, a fejlődéssel együtt az eszköztárt is lehet cserélni, és folyamatos jelenlétükkel természetesen a monstrumok is állandó kihívást biztosítanak. Mindez nagyon jól hangzik, a harcokat is nagyon lehet szeretni, ahogyan a karaktereket is, sőt utóbbiak adják a program sava-borsát, elvégre tényleg jól felépített szereplőkről van szó, akik valódi egyéniséggel rendelkeznek. Ehhez képest viszont bőven van negatívum is, többek közt az elmaradott és néhol túlkomplikált megvalósítás. Előbbi főleg a külsőben nyilvánul meg, ami legalább tíz évet rakhat mínuszba, utóbbi pedig mondjuk, hogy a menüben nézelődve, a fontos opciók között böngészve válik nyilvánvalóvá. De mindezt még talán el is lehetne nézni, és ami a legnagyobb baj (szokás szerint a magas ár mellett), az a technikai oldalon az a baki, ami miatt a megjelenés után hetekkel is összevissza esik szét a játék, akár 30-60 perc elfoglaltság után, persze automatikus mentés nincs, szóval simán kezdhetsz mindent elölről. Az összeomlások eléggé aláteszknek az élvezetnek, magában soha ne hagyd ott a játékot, viszont ha szerencséd van, javításra kerül ez a nem éppen apró hiba, és egy tényleg hangulatos szerepjátékkal gazdagodhatsz.

55%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

F1 2015

➲ Szia Guru!
Egy Humble Bundle akcióban behúztam az F1 2015-t, aktiváltam, volt öröm és boldogság, de amikor letöltöttem, majd elindítottam, valami kaki került a palacsintába. A játék a szezonválasztásig, sőt az intróig eljutott, aztán ablakos nézetre váltott, fekete képernyő, onnantól semmi kép. Feladatkezelőből nem lehetett kilőni. Újra kellett indítani a gépet. Utána ugyanez. Újratelepítettem, de nem javult meg. Van ötleted? Előre is kösz!

➲ GÁBOR

A *Dokumentumok/My Games/F1 2015/hardwaresettings* mappában keresd meg *hardware_settings_config.xml* fájlt, és nyisd meg Jegyzettömbben. A *resolution* bejegyzésnél kell belejavítani, mert feltehető, hogy ablakos megjelenítésre és valami elcseszett felbontásra lőtte be magát, egyébként Full HD monitornál így néz ki a helyes beállítás: *<resolution width="1920" height="1080" fullscreen="true"*

CS:GO

➲ Szia Tika!
Egy olyan problémám akadt, hogy egy napja játszottunk a haverokkal egy CS:GO ranked meccset, és egyszer csak játék közben kikapcsolt a mikrofonom a játékon belül. Úgy értem, hogy a Skype-on hallottak továbbra is, de a voice chatben nem. A többi csapattársamat hallottam beszélni, de amikor én beszéltem, akkor az ikon sem ugrott fel, hogy beszélek, és nem is hallottak. Olyan volt, mintha valami gomb lenyomása után történt volna az egész, de tudtommal ilyen nem igazán lehetséges. Ezután próbáltam a Steamen is a mikrofont beállítani, és látja is, de amikor rámegyek a mikrofon tesztre, nem érzékeli, hogy beszélek (nem mozognak a hangsávok). Nem találtam rá sehol megoldást, legalábbis olyat nem, ami működött volna. Van erre valami megoldás?
Válaszodat előre is köszi!

➲ VINCE

Inkább csak megérzés, de ha Nvidia videokártyád van, és a GeForce Experience ott fut a háttérben, akkor az utóbbiban próbáld meg kikapcsolni/letiltani a megosztás (share) lehetőséget.

ASSASSIN'S CREED 4

➲ Szia Tika!
Pár hete vettem meg a fent említett játékot DVD formájában. Az lenne vele a bajom, hogy amikor játszok, és éppen egy küldetést akarok elindítani, akkor gyakran ezeknél az átmeneti részeknél elsötétül a kép, és csak a hangot hallom - kép meg persze nincsen. A gép nem reagál sem a Ctrl+Alt+Delete-re, sem pedig a Ctrl+Shift+Esc-re, sőt bármely más billentyűkombinációra sem, ezért gyakran kénytelen vagyok választani a kényszerkikapcsolást, ami nem tesz olyan jót a gépnek. Igaz viszont, hogy ez nem egy bikagép, és nem is arra vettük, hanem a család használatára lett előállítva már kb. 4 éve. A gép következő:
CPU: Intel(R) Core(TM) i3-4160 CPU 3.60GHz
Ram: eredetileg 4 de csak 3,19 használható
DX: Directx 11
OS: Windows 7 32bit
Amint láthattad, nincs benne videókártya, szerintem nagy valószínűséggel lehet, hogy ez lesz a probléma forrása. A játékot minimum grafikai beállítások mellett futtatom 1440-900p játékon belüli felbontással, így megvan az átlagos 20 fps, ami lehet, hogy kevésnek tűnik, de én így is remekül szoktam élvezni a játékot. Tervezgetem, hogy veszek egy GeForce GT 720 2GB (NVIDIA) videókártyát, csak attól félek, hogy nem sok mindent javítana ez a helyzeten, úgyhogy szeretném kikérni a te véleményedet, hogy mégis mi lenne a legjobb megoldás ezzel a problémával szemben.
Válaszodat előre is köszönöm!

**Először koncentráljunk a fő problémára! A játékban kapcsold ki az élsimítást (*Option – Graphics – Anti-aliasing quality*, offra tessék állítani), reményeim szerint ez megoldja. Megjegyzem alacsonyabb felbontás és részletesség mellett a 20fps-nél talán több is kicsavarható. Ha pedig az élsimítás kikapcsolása után is fagy a cucc, akkor a játék főkönyvtárában keresd meg az *AssassinsCreed_Dx9* és az *AssassinsCreed_Dx10* nevű exe fájlokat, na ezeknek a neveit cseréld meg.
Így néz ki a művelet: AssassinsCreed_Dx10-et ideiglenesen AssassinsCreed_Dx-re, majd az AssassinsCreed_Dx9-t nevezd át AssassinsCreed_Dx10-re, végül az AssassinsCreed_Dx-et AssassinsCreed_Dx9-re.**

Ami a VGA-vásárlást illeti, a GT 720 szerintem sem hoz érdemi javulást, és úgy sejtem, hogy nem is locsolnál ebbe a gépbe túl sok pénzt, szóval talán a használtpiac jó alternatíva lehet, és úgy 20k pénz magasságában várható már egy komolyabb ugrás a következő kariktól: pl. GT 1030, GTX 750, GTX 750Ti, R7 360, vagy éppen egy R7 260-tól.

NINJA BLADE

➲ Szia! Az adott játékkal van gondom. A játék indításakor a gép közli, hogy elment mindent automatikusan az eszközre. Több mint egy órát játszottam vele, de egyszer sem villant fel a „Saving game" mondat. Mikor próbálkoztam, újraindult az adott pálya. Kérdés tehát, hogyan kell elmenteni a játékot? Vagy ha elmenti, hogyan jutok hozzá a mentéshez?
Válaszodat előre is köszönöm.
Üdv:

➲ JÓZSEF

Ez a játék csak a befejezett pályák végén ment, és még checkpoint sincs. Tehát amíg az adott szint végét el nem éred, addig a kis genya bizony mindig újrajátszatja a teljes szakaszt.

HALO 3

➲ Üdv Tika!
Lenne egy nagy problémám a fent említett játékkal. Az a problémám, hogy német szinkronos a program, minden felirat angol, csak a beszéd nem. Nem tudom, mi lehet a gond, a program nem német kiadás. Mi ilyenkor a teendő?
Válaszodat előre köszönöm.

➲ SOMA

Egy adott játék telepített szinkronnyelvét Xbox-on a beállítások (nyelv, régió, időzóna) is befolyásolhatják, már amikor nincs felkínált választási lehetőség a telepítés elején. De nekem gyanús, hogy most mégis csak német vagy osztrák kiadást vettél. A Halo játékoknál ugyanis nem lehet nyelvet választani/váltani, maximum az angol feliratot rátenni, de a szinkronnyelv mindenképp megmarad az adott régióén.

BATTLEFIELD 3

➲ Szia!
Remélem, tudsz segíteni a problémámon. Már korábban is, és most is próbáltam a Battlefield

3-at hasznosítani, de valamilyen úton és módon nem működik megfelelően. A hiba ott kezdődik, amikor egyes fejezetek után a betöltés elkezdődik ugyan, de közben teljes mértékben leáll. Magát a játékot Windows 98 kompatibilitásban üzemeltetem, és rendszergazdaként futtatom, mert máskülönben el sem indul egyáltalán. A fejezetek utáni betöltések egyikét úgy sikerült megoldanom, hogy a mentésben a profil fájl hang korrekcióját megváltoztattam nulláról egyre. De ez csak annyit segített, hogy egy fejezettel tovább léptem. Pontosan azt a fejezetet tudtam végigvinni, amikor még az elején a helikopteres kimentés történik. Utána megint megáll, síri csend és hullaszag. Elképzelhető vajon, hogy a DirectX vezérlővel lehet a probléma, vagy más megjelenítő szoftver összetevő? Remélem, tudsz biztató segítségnyújtást adni.
Előre is köszönöm!
➲ M. JÁNOS

A Win98 kompatibilitásbeállítást túlzónak találom, sőt szerintem inkább kárt okoz, mint használ (a BF3 azért nem annyira régi jószág), viszont a rendszergazdaként indítás jó ötlet. Szerintem első lépésben próbáld megnövelni a lapozófájl (virtuális memória) méretét. A *Sajátgép/Ez a gép* (op. rendszertől függ) ikonon jobb egérgomb, *Tulajdonságok*, balra fönt *Speciális rendszerbeállítások, Speciális fül, Teljesítmény rovat – Beállítások*, itt megint *Speciális fül*, és a *Virtuális memória* résznél állíts be egyéni méretet (4000-8000), de ne felejtsd el, hogy itt a *Beállítás* gombra rá kell nyomni a véglegesítéshez. És kell még egy újraindítás is.

Ui.: A játék telepítési könyvtárát keresd meg, és ha a *Battlefield3* mappanév végén látsz egy ™ (Trademark) szimbólumot, azt mindenképp tüntesd el, mert az indítási gondokra az lesz a jó megoldás.

R6: SIEGE

➲ Helló!
Nemrégiben megvettem a Rainbow Six Siege-et, de van egy olyan problémám, hogy egy középkategóriás géppel operátor választás előtt sokat szokott tölteni. Ez miért lehet? A választ előre is köszönöm!

Ha csak az operátorválasztás lassú (a játékban nincs lag), nos, ilyet én is tapasztaltam már az egyik „családi gépen", nálunk az oldotta meg a problémát, hogy a kétmagos processzort lecseréltük egy komolyabbra (i3, illetve Phenom II X4 a minimum, de egy Intel Core i5-nél már biztosan nincs ilyen). Több helyen is olvastam, hogy a CPU limit valamiért pont az említett részen jön ki, szóval én erre tippelnék.

➲ Sziasztok PC Gurusok!
Egy évvel ezelőtt vettem meg az R6-ot Steamre, és idáig semmi baj nem volt vele. De ha most el akarom indítani a játékot, akkor a következőt írja ki: „Ubisoft service is currently unavailable". Úgyhogy segítségül hívtam Google jóbarátomat. De ott nem váltak be azok az állítólagos „fix"-ek. Úgyhogy most titeket kérlek, segítsetek!
➲ -MARCI

Szerintem valamilyen hálózati probléma lesz, de nem árt átesni az ilyenkor „kötelező" kliens-újratelepítésen (régit a Programok eltávolítása menüpontnál letolni, újat a http://uplay.ubi.com/-ról fel).

További tennivalók (minden lépés után tessék ellenőrizni, hogy működik-e, aztán ha nem, akkor irány a következő pont)
- Virtuális hálózatokat, pl. Hamachi a háttérből lelőni, vírusirtót/tűzfalat kikapcsolni.
- A Jegyzettömböt indítsd rendszergazdaként (jobb klikk, *Futtatás rendszergazdaként*), aztán keresd meg a *Windows\System 32\driver\etc* mappában, és nyisd meg a *hosts* nevű fájlt, a tartalmát töröld ki, mentsd el. Gépet indítsd újra, és próbálj belépni a játékba!
- A következő irományt tessék átnézni: *https://tinyurl.com/y9tch9rs*, különösen a 3. pontnál felsorolt, a routerben megnyitandó portok listája lehet érdekes.

KÉPERNYŐ

➲ Sziasztok Gurusok!
Hatalmas problémám támadt. A legutóbbi rendszerfrissítés óta minden frissen feltelepített játékomban a kép el van csúszva bal felé. Ablakos nézetben nem igazán szeretnék velük játszani (AC:Syndicate, L.A. Noire, Max Payne 3). Mit lehetne tenni, hogy ez a hiba megoldódjon?
Előre is köszi a választ.

És minden játékban tényleg jól is van beállítva a felbontás, képarány (illetve a frissítési frekvencia)? Természetesen olyan felbontást válassz, amit a monitorod 100%, hogy biztosan tud, és szintén a játékban, a grafikai beállításoknál a fullscreen legyen bekapcsolva. Esetleg, ha több kijelzőt használsz, ott lehet még bibi.

ROSSZUL ELSÜLT TAKARÍTÁS

➲ Kedves Tika!
Van egy elég nagy problémám, amire segítséget szeretnék kérni. A gépem (nem egy mai masina) eddig tökéletesen működött 3 giga rammal, míg vettünk bele még 2-t, és kitakarítottuk. Azóta az AMD Athlon 64 x2 4200+ processzorom már INDULÁSNÁL 60 FOKOS!!! Letöltöttem egy CPU Thermometert, ez jelzi ezt. Igaza van, ugyanis ha bármit játszok (főként Subnauticát, ami hiába régi a gépem, eddig tökéletesen futott rajta), és mikor játék közben megnézem a hőfokot, 125 FOKOS! Ezután rövidesen jelzés nélkül leáll a gép. Ez a probléma kb. 2 hete, a takarítás, rambővítés óta áll fent. Érdekes, rambővítés és takarítás előtt MINDEN tök jól ment. Kérem, segítsetek! Gépem konfigja:
CPU: Athlon 64 X2 4200+
VGA: GTX 260
OS: Windows 7 64-bit
RAM: 5 GB DDR2
DirectX: 12
(Elvileg nagyon nagy hűtő és venti van a CPU-n).

A CPU-Z nevű alkalmazásban jobban bíznék (a thermometert nem ismerem), mindenesetre azt feltehetjük, hogy a „takarításnál" ment valami félre. Meg kéne nézni például a CPU hűtőjének a lefogatását, mert lehet, hogy fellazult vagy elengedett. Egyáltalán a bordák felett a ventilátor forog (nem húztátok ki véletlenül ennek a ventinek a csatlakozóját)? De általában a lefogatás az esélyes, ha lötyög, rossz (ha nem tudod, mit kell nézni, keress olyan videót a youtube-on, ahol a tiéddel egyező hűtőt látsz – kiindulási pontnak itt van az AMD gyárié: *https://tinyurl.com/psjmxos*).

Ui.: A CPU hűtőjét lehet, nem ártana teljesen leszerelni, (venni új pasztát – párszáz forint), és frissen pasztázva visszarakni.

ÚJ CPU

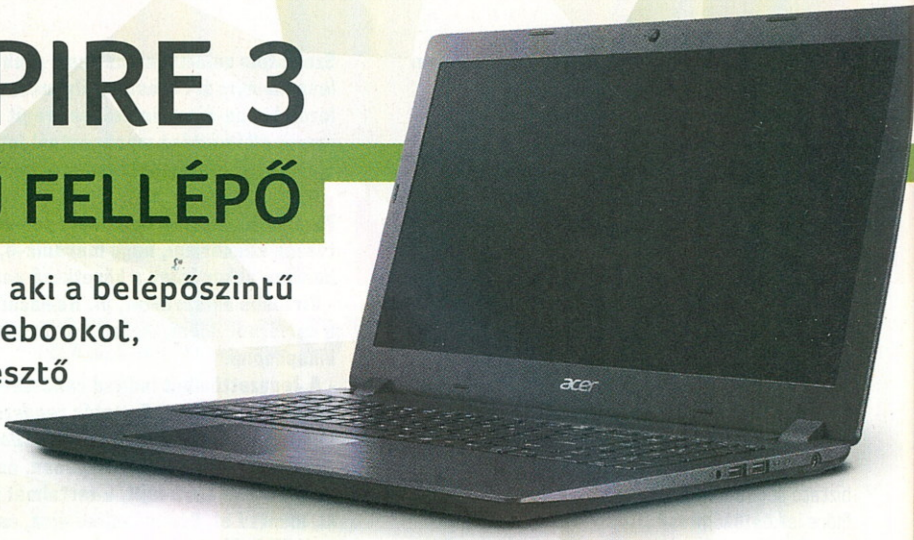
➲ Helló Tika!
Régi problémám, hogy bizonyos játékokhoz, pl. az R6 Siege-hez vagy a GTAV-höz nem elég jó a gépem. A videókártyám Geforce 750TI, 8 GB RAM van, 1 TB merevlemez, és Intel Pentium G3240 processzor. Na most én utóbbit szeretném kivenni, és egy i5-4460 processzort betenni a helyére. Ez szerinted hozna javulást? És ha igen, mit gondolsz a gyári hűtőm még elég? Aztán azt is meg szeretném kérdezni, hogy ha új processzorom lesz, akkor a Windows 10 megmarad, mert hallottam olyat, hogy a géphez van kötve a sorozatszám, és ha a gép megváltozik, akkor nem lehet aktiválni. Amúgy processzor csere után újra kell telepítenem mindent, vagy hogy megy ez? És az is érdekelne, hogy szerinted itthon én ki tudom cserélni, vagy vigyem szervízbe (szeretném magam megoldani, ha lehet).
Üdv,

Először is hadd nyugtassalak meg: „a te választásod bölcs volt". Komolyan érzékelhető javulást a te esetedben valóban csak a CPU-cserével lehet elérni, ráadásul szerintem jól választottál, az i5-4460 pont passzol a rendszeredbe (esetleg alternatíva lehet az i5-4570, ami kicsit még gyorsabb is, és használtan könnyen beszerezhető). Ha spórolni akarsz a hűtőn, akkor az új CPU-ból Box (dobozos) verziót keress, mert az i5 gyári hűtője már rézmagos, a G3240-é pedig sima alumínium volt, és bizony számít ez a kis különbség is. Az OEM Windows 10 alatt – személyes tapasztalat – RAM-ot, VGA-t, HDD-t, de akár CPU-t is nyugodtan lehet cserélni (valószínű, hogy az aktiváció az alaplaphoz van kötve), egyik miatt sem lesz problémád, sőt a rendszerhez hozzá sem kell nyúlni, általában minden döccenő nélkül elviseli a cserét. Ami viszont fontos, hogy az alaplapod gyártójának honlapján keresd ki az alaplap CPU-támogatási listáját, ahol is minden CPU mellé ki van írva, hogy melyik BIOS verziótól kezdve támogatott.

Ez azért fontos, mert ha kivetted a régi procit, és kiderül, hogy az újhoz frissebb BIOS kell, akkor az cumi. Szerelés megoldható otthon: *https://tinyurl.com/y86qwt7n*. Pár jó tanács: előpasztázott hűtőnél a fóliát az aljáról le kell venni, a CPU-t pedig csak a széleinél fogd meg!

acer ASPIRE 3

A BELÉPŐSZINTŰ FELLÉPŐ



[ÍRTA POZANDR] Nem könnyű a dolga annak, aki a belépőszintű kategóriában szeretne magának notebookot, laptopot vásárolni. A gyártók elképesztő mennyiségben/konfigurációban gyártják ezeket az eszközöket, így talán ebben a kategóriában a legnehezebb a választás.

Az Acer Aspire sorozat 1999-ben mutatkozott be. A tajvani gyártónak az volt a célja a széria megalkotásakor, hogy elsősorban az otthoni/kisvállalkozói felhasználóknak kínáljon olyan notebookokat és asztali gépeket, amiket meg lehet fizetni és könnyű használni. Az elmúlt közel két évtizedben többszáz Aspire gép jelent meg, amiből a legutóbbi 3-as modellt kaptuk meg.

EGYSZERŰSÉG MINDENEK FELETT

Mit kaphat az, aki 100 ezer forint környékén keres laptopot? Például Asus Vivobookot, Lenovo Ideapadet, HP Paviliont, és tesztünk tárgyát, ami néhány szempontból kiemelkedik a listából. Ebben a kategóriában nem szabad prémium anyagfelhasználást várni, és ez itt is így van: egyszerű, fekete műanyagborítást kapott az Aspire 3, az illesztések pontosak, ugyanakkor a zsanérok nem tűnnek nagyon tartósnak, az állandó nyitás-csukás valószínűleg nem növeli a gép élettartamát. A gép lelke – ez az első pozitívum a versenytársakhoz képest – egy Intel Core i3 6006U CPU, ami maximum 2 GHz-en ketyeg. Igaz, hogy már több, mint másfél éves, és a Skylake architektúrára épül, de a többiben általában vagy Intel Celeron Quad Core (N3450) vagy sima Intel Pentium (3825U) mag található, ami nagyon nem mindegy erő szempontjából! Ehhez társul 4 GB RAM, 500 GB HDD, és egy Intel HD520 VGA, egy szó, mint száz, ezt elsősorban egyetemi előadáson való jegyzetelésre, videónézésre lehet használni, arra tökéletesen megfelelő. Ezt az érzést erősíti az Endless Linux operációs rendszer: a LibreOffice a kezdőcsomag része, van Google Chrome, YouTube, Facebook, VLC, és WhatsApp, az alkalmazásboltban pedig rengeteg egyéb program várja azt, hogy a felhasználó letöltse.

Az Endless kifejezetten tetszetős UI-val rendelkezik, könnyen kezelhető, ha valaki nem ragaszkodik a Windows 10 élményhez, az tökéletes társra találhat az Endless OS-ben. Igaz, az eltérő kezelést meg kell szokni, de amit kínál, azt nagyszerűen teszi, egy Ubuntuhoz vagy Minthez képest maga az álom! A tetszés szerint bővíthető alkalmazások miatt mindenki saját ízlésének, igényeinek megfelelően alakíthatja az Endlesst. Egyszerűen lehet telepíteni egy naptárkezelő alkalmazást, egy e-mail klienst vagy akár egy GIMP-et. Mindösszesen be kell lépni a boltba, és le is lehet tölteni a kívánt dolgot, ami megjelenik az asztalon, de megjegyeznénk, hogy érdemes azonnal mappákba rendezni a telepített programokat a könnyebb átláthatóság érdekében.

Acer Aspire 3 specifikációk

Processzor	Intel Core i3 6006U (2,0 Ghz)
Memória	4 GB DDR4
Videokártya	Intel HD520
Kijelző	15,6 hüvelykes HD LED, Matt, ComfyView
Háttértár	500 GB HDD
Optikai meghajtó	Nincs
Hálózat	802.11a/b/g/n wireless LAN, Bluetooth 4.0, Gigabit Ethernet
Csatlakozók	2 db. USB 2.0, 1 db. USB 3.0, 1 HDMI, 1 SD-kártya
Akkumulátor	37Wh / 4810mAh / 2 cella, akár 6,5 óra üzemidő
Méretek	381,6 x 259 x 23,9/21,6 mm
Súly	2,1 kg
Garancia	2 év gyártói
Operációs rendszer	Endless Linux
Audio	Acer TrueHarmony
Ár	120 000 forint körül

ÁLTALÁNOS HASZNÁLAT: NÉGYES ALÁ

Hogy miért a szigorúbb osztályzat az eddigi lelkendezés ellenére? Azért, mert bár a gépet jó használni, vannak olyan dolgok, amik egy picit lerontják az általános élményt. Az akku hosszú működési időt biztosít, még videónézés alatt is meghaladta a két és fél órát, de az Aspire 3 hangereje egy kicsit alacsony, amihez valószínűleg hozzájárul a kettő, hihetetlenül kicsi hangszóró. Az is zavaró, hogy sem a CAPS LOCK, sem a NUM LOCK nem kapott külön visszajelző-világítást, ami nem csak, hogy kényelmetlen, hanem teljességgel érthetetlen is. Ez olyan alapvető funkció, amin nem szabadna spórolni, hihetetlen, hogy ez kimaradt. A három darab USB port közül kettő ezen is 2.0-s szabványú. Miért, kérdezheti a vásárló, amikor már 2013-ban a Toshiba olyan notebookokat gyártott, amiben több USB 3.0 volt, mint 2.0? Ráadásul nem az eggyel magasabb, üzleti kategóriában, hanem a fogyasztóiban, például a mára leállított Satellite sorozatban, ami szintén a bevezetőben említett márkákkal versenyzett.

A fenti morgás ellenére azonban mégiscsak ajánlható az Acer Aspire 3, hiszen 120 ezer forintért (akcióban még olcsóbban) az egyetemisták legjobb választása lehet. Hosszú üzemidő, közösségi alkalmazások, ingyenes Office programok, stabil internet, könnyű bővíthetőség (RAM, HDD/SSD) és géptest: nem szakad le a diák válla alatta. Ennél többet egy felsőfokú tanulmányait kezdő fiatal nem kívánhat, ők biztosan nem csalódnak benne, ha pedig valami probléma adódna a notebookkal, akkor sem kell aggódni, mert a gyártó kétéves garanciát ad az Aspire 3-hoz, így a felsőfokú képzés fele le is van fedve vele! Ha pedig ennél több ideig akarja valaki biztonságban tudni a gépét, az sem dobja meg nagyon a notebook árát.

AMD Threadripper-megoldások az ASRocktól, csúcsteljesítményre áhítozóknak

[ÍRTA HUNORK] Szerkesztőségünkben vendégeskedett két igazán különleges ASRock X399 alaplap, melyek teljesítményben és árban is a felső kategóriát képviselik. Tesztünkben az AMD Ryzen Threadripper processzoroknak otthont adó deszkákat vettük górcső alá.

A két lap a Fatal1ty Professional Gaming és a Taichi. Különlegességük a TR4 CPU foglalat, melyek a Ryzen Threadripper processzorokat támogatják. Ebből következik, hogy ezek drága alaplapok, csúcsteljesítménnyel, tuningra kihegyezve.

Mint tudjuk, az AMD több mint tíz év után tért vissza a HEDT (high-end desktop) piacra a Threadripper 1950X (16 mag / 32 szál) processzor képében, és igen nagyot szólt. A sok magsok szál tesztekben, programokban remekül teljesített, több esetben is megverte az Intel leggyorsabb számolóegységét, a Core i9-7900X-et. Leginkább a teljesítményigényes és párhuzamos feladatok, 3D modellezés / tervezés, illetve nagy felbontású videók vágása esetén lép színre az AMD TR, melyből azóta újabb három CPU is piacra került.

SZÓ MI SZÓ, JÓ KIS DESZKÁK EZEK, DE HA CSAK A JÁTÉK A LÉNYEG, AKKOR MEGLEHETŐSEN TÚLZÁSNAK SZÁMÍTANAK. NO MEG ELÉG DRÁGÁK IS.

Így ezek a processzorok és alaplapok elsősorban a munkaállomások szegmensét próbálják lefedni, de persze a fanatikus, több videokártyás rendszert építő gamereknek is jó választás lehet bármelyik párosítás a játékok 4K-ban történő futtatásához. Ami feltétlen előnye, hogy egy ilyen gép kiépítése olcsóbb az Intel hasonló megoldásánál, igaz, magasabb a fogyasztása. Most pedig lássuk a két alaplap erényeit!

CSOMAGOLÁSBÓL JELES

Már a csomagolás és a dizájn is parádés, mely a tudással párhuzamosan igényes. Az RGB LED világítás nem maradhat el, ablakos házakban szépen mutatnak a lapok, melyek ATX méretűek, remek egyedi hűtéssel. Négy acélborítású PCI-E x16-os slottal érkeznek, ennek okán négyutas SLI vagy Crossfire X rendszert építhetünk köré. Memóriagazdálkodás terén a bőség zavara fogad minket, ugyanis 8 darab DDR4-es foglalat várja, hogy telepakoljuk legfeljebb 3600 MHz órajelű, akár ECC kialakítású modulokkal is. Az IR Digital PWM gondoskodik a precíz és stabil tápellátásról, a nyolc rétegben nyomtatott áramkör pedig még egy réz belső réteget is tartalmaz, mely elősegíti a deszka hőelvezetését.

Az adattárolás is extrém: három teljes értékű M.2 foglalat található rajtuk, ezenkívül nyolc SATA6 csatlakozó várja a hagyományos merevlemezeket. Ráadásként pedig egy U.2 foglalat is rendelkezésünkre áll, hogy a leggyorsabb SSD-t is be tudjuk építeni. Csatlakozókkal is bőségesen el van látva mindkét lap: nyolc USB 3.0, két USB 3.1 és két Intel Gigabites hálózati aljzat áll készen, hogy birtokba vegyük őket. Mindkét deszka támogatja a Dual-Band (2,4/5 GHz) WiFi szabványt, és kapunk Bluetooth 4.2 / 3.0 + High Speed II-t is. A Fatal1ty érdekessége még a dedikált USB-egér aljzat, melynél a külön erre a célra szolgáló F-Stream szoftverrel állítható az érzékenység bármely rágcsálón.

A hangzásról a Taichinál a Purity Sound 4 (Realtek), míg a Fatal1ty esetében a Sound Blaster Cinema 3 gondoskodik, utóbbi szebb és teltebb hangszínnel oldja meg a feladatot. A Fatal1ty viszont a hálózati kártya terén is kétségkívül jobb, ugyanis az Aquantia vezérlő akár 10 Gigabit sebességre is képes, míg a Taichi megmaradt a hagyományos Gigabit megoldásnál.

MIT ADTAK NEKÜNK A LÓMAIAK?

És mit ad nekünk még a két laphoz az ASRock? BIOS Flashback, Hyper BCLK Engine III (külső alapórajel-generátor), Dr. MOS megoldásokat, az ingyenes SLI HB Bridge-t, Wifi antennákat, valamint az RGB LED, A-Tuning, Key Master, APP Charger, XFast LAN szoftvereket. Az biztos, hogy az ASRock minden szempontból a vásárlók kegyeit keresi, a lapokhoz pedig 3 év garanciális idő jár. Persze mindennek ára van.

A Professional Gaming 130 ezer körüli, míg a Taichi 115 ezer forintos árcédulával büszkélkedik. És nem árt tudni azt sem, hogy ezek a lapok az egyik legnagyobb energiafelhasználású deszkák jelenleg a piacon. Egy TR CPU fogyasztása 180W, így akik több VGA-t pakolnak a lapba, és ezzel együtt megálmodják nekünk Paks 3-at, azoknál a tápegység teljesítménye mindenképpen négy számjegyű kell, hogy legyen.

Fentiek okán egyértelmű, hogy ezek a lapok nem az átlagos játékosoknak készültek, profi munkaállomások, tervezők, filmesek elsődleges eszközei, de nem kell szomorkodniuk a gamereknek sem, hiszen itt van nyakunkon a Ryzen 2, ő is kedvencünk lehet hamarosan, ráadásul olcsóbb kivitelben.

RAZER NOMMO CHROMA

[írta Chocho]

Mindenki kedvenc gamer-szupermárkája elől már a szomszédok sincsenek biztonságban, hiszen megérkezett a sztereó Razer Nommo Chroma, hogy egy kis extra basszussal tegye izgalmasabbá az esti virtuális tűzharcokat. De vajon megér egy natúr hangfalszett 40 ezer forintot?

A bevezetőben feltett kérdés költői, hiszen a Razer mindent túláraz, akár jó a termék, akár nem. Ennek persze egyszerű oka van: egy kiemelten sikeres márkáról van szó, amelynek tulajdonosai szíves örömest kihasználják piaci előnyüket. Jó példa erre a Nommo fantázianévre hallgató sztereó hangfalszett, amely bár kifejezetten kellemes eszköz, annyi pénzt azért nem szívesen áldoz rá az ember, mint amennyiért jelenleg vesztegetik.

EGYSZERŰEN SZÉP

Pedig szó mi szó, impozáns zajkeltő masináról van szó, ami a maga ízléses, „razeres" kialakítása miatt még asztaldísznek sem utolsó. A dobozban két, egyenként 3 hüvelyk átmérőjű, hengeralakú hangszóró lapul, amiket USB-vel és standard jack-dugóval csatlakoztatunk a PC-nkhez, illetve egymáshoz. A jobboldali hangfal a mester, ezen lehet vezérelni a Nommót, a bal pedig szolgaként teljesíti a kiadott parancsokat. A hangfal aljzatán csak két tekerentyűt találunk, az egyikkel a basszust, a másikkal a hangerőt szabályozzuk, utóbbi amolyan rejtett pedig ki-bekapcsoló gombként is funkcionál. Aki ennél részletesebb beállításokra vágyik, az a Razer Synapse szoftver telepítése után szabhatja testre a kütyü zajkeltő képességeit.

JÓL SZÓL, NA!

Mivel 2.0-s hangfalszettről van szó, csak a beépített basszusokkal operálhatunk, ám ezek is meglehetősen erős fal- és fűtéscső-ütögetést képesek kiváltani a szomszédokból. A papíron 50-20 000 Hz-es frekvencia között rezonáló Nommo nagyon szépen szól, zenére és játékra egyaránt alkalmas, sőt nyugodtan mondhatom, hogy ennyire kellemes hangzást 2.0-s szettől még nem volt alkalmam tapasztalni. Az ára azonban ennek ellenére sem hagy nyugodni: a mezei Nommo laza 40 ezer forintot kóstál, ha pedig szeretnénk, hogy a talpazat is millióféle színben pompázzon, még egy Deák Ferencet kell rádobni erre az amúgy is durva árra. Ennyiért pedig már nehéz ajánlani a Nommót, még úgy is, hogy tényleg remekül szól rajta… nos, minden.

LOGITECH G560

[írta Chocho]

A gamer-perifériák területén már hosszú ideje legendás státuszban leledző Logitech egy 2.1-es hangfalszettel rukkolt elő, ami tény és való, maximumra tekerve szétrepesztheti a házfalakat, ám közel 90 ezer forintos árával nem az olcsó mulatságra készülő vásárlókat veszi célba.

A Razerhez hasonlóan a Logitech sem éppen az ár-érték arány élharcosaként vált ismertté, cserébe mindkét gyártó minőségi eszközökkel árasztja el a piacot, még akkor is, ha egyik-másik megoldásuk csupán olcsó trükkként marad csak meg a vásárlói emlékezetben.

GIMMIKI VISSZATÉR

Márpedig ennél nem jósolok nagyobb jövőt a G560 „hangvizualizáló" fényjátékának, ami a gyakorlatban annyit tesz, hogy az éppen játszott zenei és hanghatások ritmusát a kis hangszórók beépített ledjei dinamikusan reprodukálják. Villognak, lélegeznek, hullámzanak, színes fényekkel csinálnak karácsonyt a hétköznapokból. Ezt a megoldást emeli a következő szintre a Logitech Gaming Software, amivel a támogatott játékok eseményei a hangfalak fényjátékában is megjelennek. Sérülés ért? Villog a piros. Feltöltődött az ulti? Erősödik a kék. Bár nem minden játék használja ezt a funkciót, a már említett szoftverrel manuálisan is be lehet állítani, hogy a képernyő mely felületeire miképp reagáljanak a ledek. Érdekes és mókás extra, de egyben zavaró is lehet, így nem hiszem, hogy a vásárlók többsége sokáig használni fogja – én sem tettem.

2.1-es kiszerelésről lévén szó, a Logiteh G560 elsősorban akciójátékokhoz ajánlott, ahol a basszusnak nemcsak hangulatfokozó eleme, hanem akár a játékmenetet kiszolgáló feladata is lehet. A technikai adatok pedig meglehetősen impozánsak: a legfeljebb 240 Wattos teljesítmény, valamint a 40 Hz és 18 KHz közötti frekvenciaátvitel a gyakorlatban öblös basszust és kellemes hangzást produkál, mindezt pedig nemcsak USB-n és jacken, de Bluethooth-on is összeköthetjük a gépünkkel. A G560 virtuális térhatást is kínál, ami meglehetősen meggyőző, noha azért egy rendes 5.1-es rendszert nyilván nem ér utol. Összességében egy minőségi hangfallal van dolgunk, igaz, a 90 ezer forint körüli árcédula már az 5.1-es rendszerek árfekvése, és ezen azért nehéz lelkileg túltenni magunkat.

ACER PREDATOR XB252Q

[írta Dreamer]

Ha szóba kerül a Predator termékcsalád, a legtöbben jogosan a játékra fejlesztett notebookokra asszociálunk, azonban a helyzet az, hogy az Acer egyéb területeken is kibővítette kínálatát. A mindennapos perifériák mellett akadnak olyan gaming monitorok is, mint az XB252Q.

A kezünkbe került Predator XB252Q vegyes érzéseket keltett bennünk, hiszen minden jóra jutott valami negatívum. A monitor magas, egészen pontosan 240 Hz-es frissítési rátával operál, ami 1 ms-os válaszidővel jár kéz a kézben. A mindössze 1080p-s kijelző TN panele teszi lehetővé ezeket a kimagasló számokat. A 240 Hz minden olyan gamer vágyainak tárgya, akik sokat játszanak mozgalmas, akciódús játékokkal, főként FPS-ekkel. Az ő számukra remek választás lehet az XB252Q, hiszen ezekkel a vonásokkal sokkal folyamatosabban és tisztábban jelennek meg az előttünk lejátszódó jelenetek, mivel a mozgásokkor keletkező torzítás hardveresen redukálódik. Mindehhez további segítséget nyújt a beépített G-Sync támogatás, ami zökkenőmentesen szuperál. Azonban azok, akik a kevésbé mozgalmas játékok iránt érdeklődnek vajmi kevés változást fognak tapasztalni, ha egy 144 Hz-es kijelzőről váltanak a 240 Hz-re.

RÉGI TN NEM VÉN TN

Ahogy azt már korában említettük, a TN panel nagyot dob a frissítés gyakoriságán, ám a kijelző megalkotása közben nem sikerült kiküszöbölni annak legnagyobb hátrányát, mégpedig a kedvezőtlen látószöget. Oldalról vagy túl messziről nézve az XB252Q alapvetően káprázatos színei eltorzulnak, szerencsére azonban a talp és a hátsó tartógerinc kialakítása miatt könnyen kiküszöbölhető ez a probléma. Az XB252Q legnagyobb hátulütője, hogy a kiemelkedően magas ára mellett maga a termék nem érződik különlegesnek. A nagyjából 150 és 180 ezer forint között mozgó monitor hozza a kötelezőt, de formatervezését tekintve nem kiemelkedő, és a helyzet az, hogy a piacon ugyanennyi pénzért akadnak jobb választások.

LG 32GK850G-B

[írta Chochu]

Az LG legújabb gamer monitorszörnyetege nemcsak ízléses és szép eszköz, de roppantmód gyors is – aggódnia tehát nem kell majd azoknak, akik ilyet vesznek, mert a négy Titan bizony tökéletesen kiszolgálja majd a kijelző 165 Hz-es képfrissítését!

Igen, jól olvastátok: az egyébként is impozáns 144 Hz-es panelt fel lehet turbózni 165 Hz-ig, ami egyrészt már szinte felfoghatatlanul gyors képfrissítést jelent, másrészt mérnöki teljesítményként is elismerésre méltó – mindezt egyébként egy 5 ms-es válaszidejű VA-panellel érte el az LG.

NEM TÖKÉLETES

A 32GK850G-B persze itt-ott azért kompromisszumokra kényszeríti a vásárlókat: a felbontás „csak" QHD, nem 4K, azaz 2560 x 1440-nel kell beérnünk, ami a 300 ezer forintos árcímkére nézve kicsit csalódás. Ezt ellensúlyozandó, a monitorba beépítették az Nvidia képtörésgátló G-Sync technológiáját, ami minden viszonylag új GeForce-on azonnal alkalmazható – ennek hála akkor is folyamatos kép jelenik meg a monitoron, ha az adott játék nem képes folyamatosan kitolni magából menet közben a 60 fps-t.

SZÉP ÉS ERŐS

Gamereket célzó monitorról lévén szó, fontos megemlíteni a külalakot is, ezen a területen pedig az LG most is hozza a tőle elvárt minőséget. A 32GK850G-B nagyon szép kijelző, nemcsak maga a panel mutat jól, de a keret is kellően vékony, a talp pedig roppantmód elegáns a maga V-betűt formáló lábaival. Bár a legtöbb ilyen monitor felállítása kész kínszenvedés, ennél a modellnél nagyon egyszerű dolgunk volt, csak a helyére csúsztattuk a nyakat és kész, már meg is voltunk. Ha nagyon szőrszálhasogató akarok lenni, akkor csak a csatlakozók és a beépített menü fapadossága miatt emelhetek szót: előbbiből lehetne több is (2x1.4-es HDMI, 1x1.2-es DP, 3xUSB), utóbbi meg... nos, nem rossz, de semmi kiemelkedőt nem tartogat, és hát a joystickes vezérlés sem mindig kényelmes. Mindezekkel együtt egy látványos és villámgyors 32 colos monitorról van szó – kérdés, hogy kinek ér meg mindez 300 ezer forintot.

RAY TRACING

ÁLOM ÉS VALÓSÁG, VAGY VALÓSÁGGÁ VÁLÓ ÁLOM?

[ÍRTA **BODAK**] A valós idejű ray tracing már régóta a számítógépes grafika Szent Grálja, mert olyan megjelenítést tesz lehetővé, mellyel a teljes fotorealizmus elérhetővé válhat. Ez az a cél, amely felé a piac nagy szereplői elmozdulni látszanak, ideje hát, hogy kicsit közelebbről is megismerkedjünk vele. De nem véletlenül hasonlítjuk a technológiát egy hőn áhított, ám soha meg nem talált relikviához - ennek okait lentebb összegezzük.

A hogy a bevezetőben már utaltunk rá, a valós időben kivitelezett ray tracing nem egyszerűen csak egy cél, hanem maga a csupa nagybetűs CÉL, már ami a számítógépes grafikát illeti. Ennek oka egész egyszerűen annyi, hogy gyakorlatilag fotorealisztikus megjelenítést tesz lehetővé. A miértek és hogyanok magyarázataként egyelőre csak annyit, hogy az eljárás pontosan azokat a fizikai elveket veszi alapul melyek a fény terjedését is meghatározzák, effektíve úgy működik, ahogy a látásunk. Mielőtt azonban elmerülnénk a részletekben, egy átfogóbb áttekintésre invitálunk benneteket, hogy aztán belevethessük magunkat a technikába, és annak ígéretébe, hogy végül a realizmus talaján maradva szembesüljünk a valós és közeljövőben várhatóan megvalósuló lehetőségekkel.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

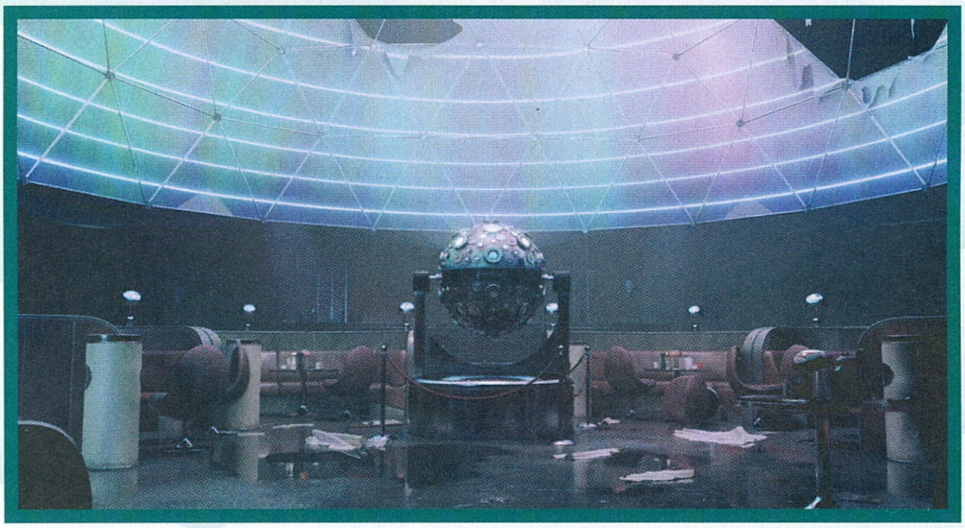
Ahhoz, hogy megértsük, miként működik, és miért is hordoz olyan fantasztikus lehetőségeket a ray tracing, először a manapság használatos raszterizálás eljárásával kell megismerkednünk. A két szóban forgó módszer ugyan alapjaiban tér el egymástól, de éppen ennek megvilágítása az, ami a későbbiekben felvetésre kerülő problémák megértéséhez szükséges lesz. Ehhez már csak egy gyakran visszatérő fogalmat kell még tisztáznunk, mely a „renderelés", ami nem más, mint a monitoron végül megjelenő kép létrehozása, avagy szép anyanyelvünkön szólva: képalkotás. Kezdetben a megalkotandó kép „csupán" vektorok és adattáblák összessége egy háromdimenziós koordináta-rendszerben, egy absztrakciója annak, ami végül megjelenik majd a monitorunkon. Ahhoz, hogy a renderelésig eljussunk, még egy sor feladatot el kell végeznie számítógépünknek, az információhalmazt még „ki kell csomagolnia".

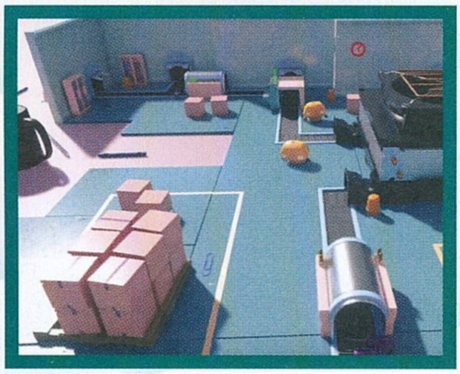
Az első alapvető feladat meghatározni, hogy a háromdimenziós világból mi is az, amit a monitorunk ablakán keresztül látunk majd. Ehhez kezdésnek könnyen kezelhető formába rendezzük a koordináta-rendszert, ez az úgynevezett kameratranszformáció, mely jelen cikkünk szempontjából érdektelen, de a teljesség érdekében megemlítjük.

Ezután jön a projekció, melynek során kétdimenzióssá alakítjuk a háromdimenziós jelenetet, megőrizve az egyes vertexek (így nevezzük a rácspontokat a háromdimenziós térben, melyek egyebek mellett meghatározzák és leírják a poligonok alapvető építőköveit, a háromszögeket) mélységi, azaz „z" koordinátáit. Ezzel párhuzamosan a fényforrások pozíciói alapján a háromszögek felszínét érő fény mennyiségét is eltároljuk. Ezek birtokában később meghatározhatjuk, hogy a jelenetből melyik objektum látható, melyik van közelebb, és az pontosan hol is takarja ki a másikat.

Miért éppen háromszög?

A háromszögek a legegyszerűbb geometriai elemek, számos tulajdonságuk közül most a legfontosabb az, hogy mindig egy síkot foglal el az őket meghatározó sarkok mindegyike. Vagyis nem kell azzal foglalkozni, hogy hol és hogyan törik a textúra, mert mindig síkfelületről beszélünk. Továbbá bármilyen térbeli alakzatot megalkothatunk belőlük, persze a gömböt és ívelt felületeket leszámítva. Ez utóbbiak elhitetésére különféle trükköket alkalmaznak ott, ahol nem lehet közel végtelen mennyiségű háromszöget rádobni a problémára.





ELŐ AZ ECSETTEL

Miután mindezzel végeztünk, jöhet maga a renderelés, azaz a pixelek színének és fényerejének a meghatározása, majd az információ megjelenítése, hogy ennyi alakítgatás és számolgatás után végre lássunk is valamit a monitorunkon. A végső kép megrajzolásához a legkézenfekvőbbnek tűnő megoldás a pixel-by-pixel renderelés lehet, azaz minden képpont egyesével való meghatározása. De mivel az egymással szomszédos képpontok is hatással lehetnek egymásra (egyéb effektek, mint például az élelmosás alkalmazásával), nem kapunk azonnal végleges eredményt. Ez önmagában még nem is lenne akkora nagy baj, de a szomszédos, ám ugyanolyan tulajdonságú mert még nyolc oldal alatt sem végeznénk és – akár a kameratranszformáció – cikkünk szempontjából nézve érdektelen. Itt és most maradjunk csak annyiban, hogy még rengeteg meghatározni és kiszámolni való akad, mire a végleges eredményt megkapjuk, ez tehát még mindig csak egy leegyszerűsített szelete mindannak, ami a motorháztető alatt zajlik. A leírtakon felül számos trükk létezik arra, hogy a drága erőforrásokkal spóroljunk, és legalább ugyanennyi trükk létezik arra, hogy a szemnek sokkal hihetőbb képet alkothassunk.

Ami a raszterizálás egész folyamatában igazán lenyűgöző, hogy ezt a hosszadalmas lépéssort másodpercenként legalább 30, de inkább 60 vagy több

Valahol spórolni kell

Mivel szemünk egy bizonyos szinten túl, adott felbontás mellett nem képes apróbb részletek közt különbséget tenni, bőven marad hely az optimalizációnak. A legalapvetőbb az, ha csak olyan sugarakat lövünk ki, melyek valóban interakcióba is lépnek a jelenet valamely objektumával. Ugyanígy a végtelen, vagy közel végtelen számban visszaverődő fénysugarak kiküszöbölésére lehet korlátozni azok terjedésének hosszát, vagy a visszaverődések számát. Kifinomultabb az egyébként manapság is bejáratottnak számító predikció, amikor a GPU előre felbecsüli, hogy merre mozdulhat el a kép, és „előre gondolkodik" ahol és amikor csak tud.

AHOGY PÁR ÉVE A 1080P-S FELBONTÁS, VAGY ÉPP MOST A 4K, ÚGY A RAY TRACING LEHET A KÖZELJÖVŐ VIDEOJÁTÉK-TECHNOLÓGIAI SZENT GRÁLJA.

képpontokat (például az űr fekete háttere) is ugyanúgy, egyesével ki kell számolni, rengeteg erőforrást elpazarolva ezzel. Mivel mozgó, folyamatosan változó képet akarunk megjeleníteni, gyors és hatékony szisztémára van szükségünk. Ilyen például a scanline algoritmus, ahol minden pixelsor „egyszerre" kerül meghatározásra, csak az eltérések esetén kell újra kiolvasni a sorban következő adag képpont adatait.

Mindezt persze befolyásolja az adott háromszögre vonatkozó textúra, a már említett fényforrások, és még egy egész sor effekt, melyekre most nem térünk ki egyesével, magyarázni meg pláne nem fogjuk őket, alkalommal kell elvégezni, hogy meggyőző mozgóképet alkothassunk. Magyarán mindazt, amit most a végletekig leegyszerűsítve és betömörítve az elmúlt kábé egy perc alatt elolvastál, a számítógéped ugyanennyi idő alatt legalább 1800 alkalommal végezte el, és még kávézni is maradt alkalma.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

A fentebb vázolt, raszterizálásnak nevezett módszert alapjaiban vágja sutba (helyesebben szólva elő sem veszi) a ray tracing, mely azonban nem új találmány. Az ötlet maga még 1968-ban pattant ki Arthur Appel fejéből, az általa leírt algoritmus azóta ray casting néven ismeretes, hiszen mint minden problémát, ezt is több irányból lehet megközelíteni, így akadt követője is. A ray casting eljárás lényege a fizikán alapszik, igaz, a valóságunkhoz képest fordítva: az egyes képpontok meghatározásához azokból fénysugarakat „lövünk ki" és amint ezek a sugarak ütköznek a geometria valamely pontjával, annak adatai alapján rajzoljuk ki a képpontot. Az eljárás előnye, hogy olyan objektumokkal is könnyedén megbirkózik, melyeket a raszterizálás poligonjaival (háromszögek bonyolult hálózatával) csak közelíteni lehet, vagyis gömbökkel, kúpokkal, gyakorlatilag bármilyen olyan nem síkfelülettel, melyet matematikailag le lehet írni.

Ezt a módszert fejlesztette tovább Turner Whitted 1979-ben publikált ray tracing algoritmusa, mely új trükkökkel egészítette ki Appel ötletét. Ezek a fény és az anyag interakciójának valóságban is tapasztalható tulajdonságai, mint a tükröződés, az árnyékvetés, és a fénytörés. Röviden összefoglalva, Appel algoritmusával szemben a követett sugár nem „nyelődik el" az első felületen, hanem az objektum anyagának megfelelően továbbhalad valamilyen irányba, egészen addig, amíg olyan felülettel nem találkozik, amelyikről nem pattan tovább (kilép a jelenetből, vagy fényforrásba ütközik). Persze ez egyéb problémákat is felvet, hiszen egy anyag lehet részben tükröző, részben fénytörő felület is, még csak nem is kell messzire mennünk érte: ilyen az üveg. Az eredetileg egy pontból kilőtt sugár egy ilyen anyag felületével találkozva immáron kettéválik, és mindkét „rész-sugár" tulajdonságainak keverésével kapjuk majd meg a végeredményt, amint azok befejezték útjukat.

A tisztánlátás érdekében, de a teljesség igénye nélkül külön is felsoroljuk a fontosabb különbségeket a raszterizálás és a ray tracing között: utóbbinál nem kell a képet kétdimenzióssá alakítani megjelenítés előtt, hiszen a módszer maga alakítja azt olyanná; nem kell mindenhez poligonokat használni, valós ívelt formákkal is könnyedén számolhatunk; és végezetül, nem kell effekteket alkalmazni a kép élethűbbé tételéhez.

Nem nehéz elképzelni, hogy ezek a sugarak könnyedén találkozhatnak még egy üvegfelülettel, majd még eggyel és így tovább. És ez még csak a legalapvetőbb eljárás, léteznek, sőt kellenek még pontosabb eredményt hozó trükkök is, például az egy képpontból kis szögeltéréssel kilőtt sugarak, vagy vastagsággal is rendelkező fénynyalábok. Ezekre azért van szükség, mert ha csak egyetlen sugarat lövünk ki minden képpontból, akkor maradhatnak és rendszerint maradnak is „üres" felületek, melyeknek kiküszöbölésére újabb trükköket kell bevetni. De gondolom már sejtitek, hogy ez csak nehezíti az amúgy sem egyszerű a feladatot.

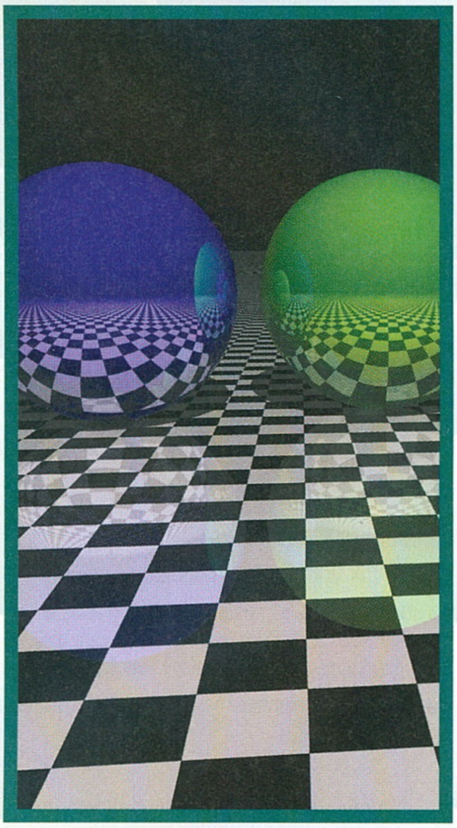
TÚL SZÉP, HOGY IGAZ LEGYEN?

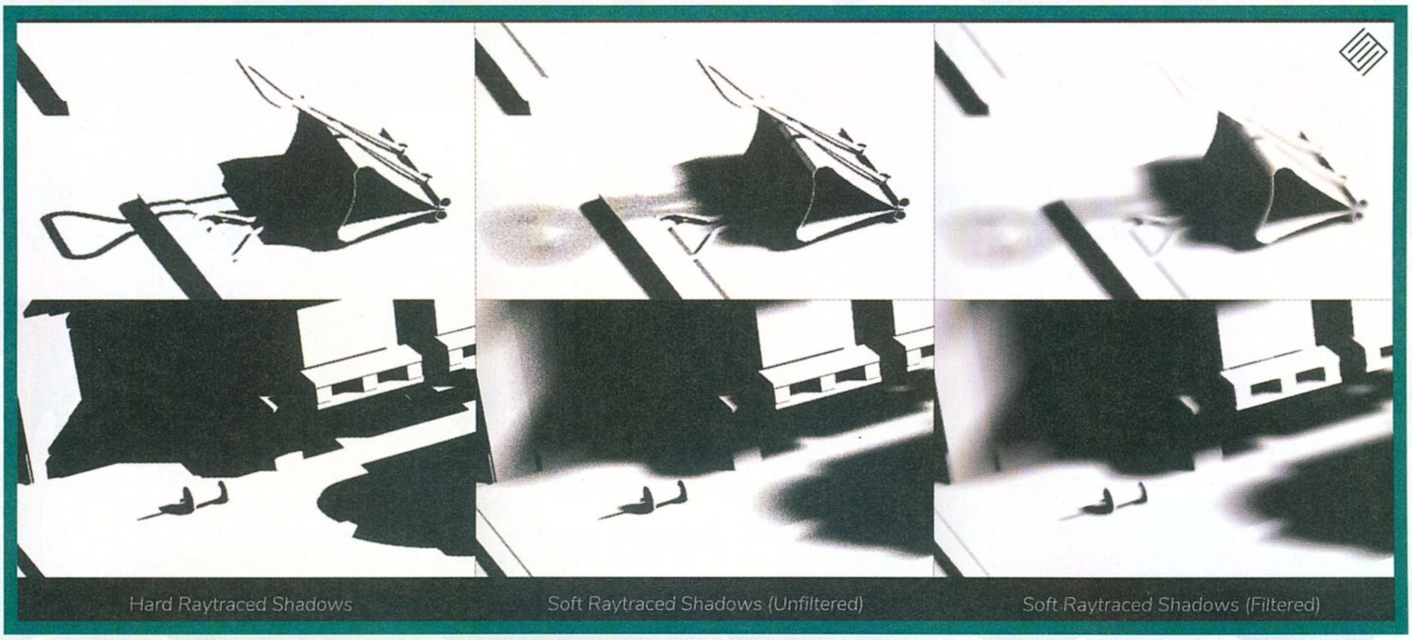
Ha még emlékeztek, a pixel-by-pixel renderelést lassúnak neveztük. Na, most ezt fel lehet szorozni sokszorosára, hiszen ahogy azt már fentebb valamelyest ecseteltük, a ray tracing esetén egy képpont adatainak kiszámolásához rengeteg művelet elvégzésére szükség lehet, a jelenet és az abban szereplő objektumok anyagtulajdonságaitól függően. Röviden összefoglalva, valós idejű renderelésre a jelen technikai fejlettségünk mellett nem alkalmas, de ettől függetlenül napjainkban is használatos eljárás, csak nem az interaktivitást megkövetelő szcénában. Ott, ahol van idő és kellő mennyiségű erőforrás előre elkészíteni a képet vagy képsort, előszeretettel alkalmazzák; vagyis filmekben, átvezető animációkban gyakran találkozhatunk vele.

Elméletben ugyan az egyre erősödő hardverek egyre gyorsabban képesek lennének megrágni a ray tracing algoritmusát, de a grafika fejlődésével az igények is egyre magasabbra és magasabbra kúsznak. A modellek összetettsége (vagy ha úgy tetszik poligonszáma) folyamatosan emelkedik, de a ray tracing igazi gyilkosa, a kis túlzással hatványozottan növekvő felbontás is egyre nagyobb lett, vagyis még az is lehet, hogy sosem érhetjük utol magunkat. Ehhez még hozzávehetjük azt is, hogy a jelenlegi hardvereknek a fizikai felépítése gyakorlatilag egy az egyben a raszterelésre van kitalálva és szinte a végletekig erre a feladatra optimalizálták őket. Elég, ha csak a render output unit (ROP) jut eszünkbe, mely egy alapvető egysége a mai GPU-knak. Ideális esetben a ray tracing önálló hardveregységeket kívánna meg magának, melyből viszont közvetlenül adódna még az is, hogy a programozásuk és a már bejáratott munkamenet is fenekestől felborulna. Hogy akkor mégis mi ez a nagy felbuzdulás körülötte?

KÖZÖS NEVEZŐ

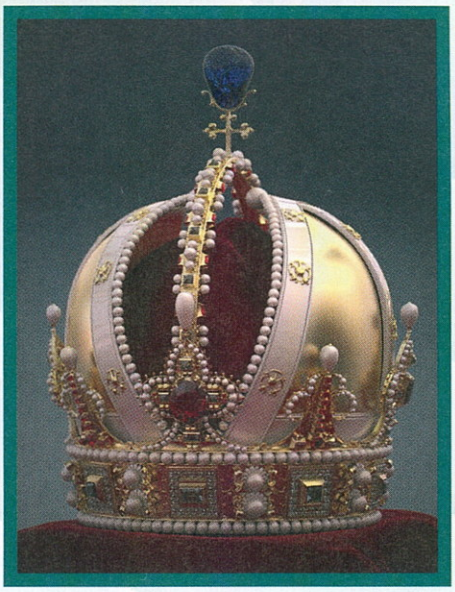
Az említett akadályokkal az ipar nagyon is tisztában van, így ahelyett, hogy a pár bekezdéssel korábban vázolt „tisztán" ray tracing renderelésre





való egyből történő átállást erőltetnék, inkább egy afféle köztes megoldás bevezetésén fáradoznak. A párhuzamos műveletekre szakosodott GPU-kon ugyanis megoldható, hogy egyes – bár nem a feladatra szakosodott – alegységek bizonyos szintű sugárkövetést végezzenek. Ezzel első körben csak bizonyos effekteket segíthetnek, például sokkal valósághűbb tükröződő felületeket, élethűbb árnyékokat érhetünk el a segítségével, vagy éppen a roppant erőforrásigényes globális bevilágítást (global illumination) válthatja le.

Ráadásul az ipar nagyobb szereplői mind ráfeküdtek a témára, és együttműködve vezetnék be a ray tracinget a köztudatba. Köztük a Microsofttal az élen, aki saját API-ja, a DirectX 12 kiegészítésén fáradozik folyamatosan, sőt, már techdemókkal is megtámogatta azt. Ez a DirectX Raytracing, vagy ahogy becézik, a DXR, velük kéz a kézben jár az Nvidia, aki a DXR-re építő Nvidia RTX-szel egészíti ki a redmondiak megoldását. Ennek előnye, hogy nem cseréli le a már létezőt, hanem a (valljuk be, még mindig gyerekcipőben járó) DirectX 12 már meglévő módszereire épít. A már ismertetett raszterelési transzformációk mellett külön ray tracing munkamenet is folytatható, saját shaderekkel, miegyébbel. No és persze az AMD sem maradhat ki a jóból, és bár egyelőre nem árultak el sokat a terveikről, egy valós idejű ray tracinget támogató ProRender motorral már biztosan készülnek.



Csak egy gond van ezzel, de az nagy. A jelenleg piacon levő videokártyák közül ismereteink szerint és az eddigi bejelentések alapján csak a legutolsó generációs Nvidia GPU-k lesznek képesek valamelyest támogatni a ray tracinget. Reálisan megközelítve ez azonban azt jelentheti, hogy mire a trükk a játékokban elterjed, már rég túlhaladottak lesznek a 10-es szériás GeForce-ok is, vagyis ha az új effekteket szeretnénk élvezni, elkerülhetetlennek tűnik a váltás is.

PC-N MÁR NINCS OLYAN MESSZE A VALÓS FÉNYSZIMULÁCIÓ, ÁM A GAMING NEM KIZÁRÓLAGOSAN A LEGERŐSEBB PLATFORM KÖRÜL FOROG, UGYEBÁR.

A JÖVŐ ZENÉJE

A szemkifolyatóan gyönyörű és totálisan élethű játékok megszületéséhez persze nem elég, hogy a „nagyok" elkészítik az alapokat, a fejlesztőknek is fel kell zárkózniuk, ami nyilván nem megy majd egyik napról a másikra. Ami viszont biztató, hogy néhányan már bele is kóstoltak a DXR és RTX kínálta lehetőségekbe: a Remedy Entertainment (Northlight Engine), az Epic Games (Unreal Engine), és a Unity Engine fejlesztői is bemutattak már igen meggyőzően sikerült, valós időben renderelt ray tracing techdemókat az idei Game Developers Conference-en. De az Electronic Arts is felkészíti a játékmotorjait (a SEED-et és a Frostbite-ot) a DXR integrációjára, ahogy a tervek szerint a jövőben még több szereplőt vonnak be a körbe.

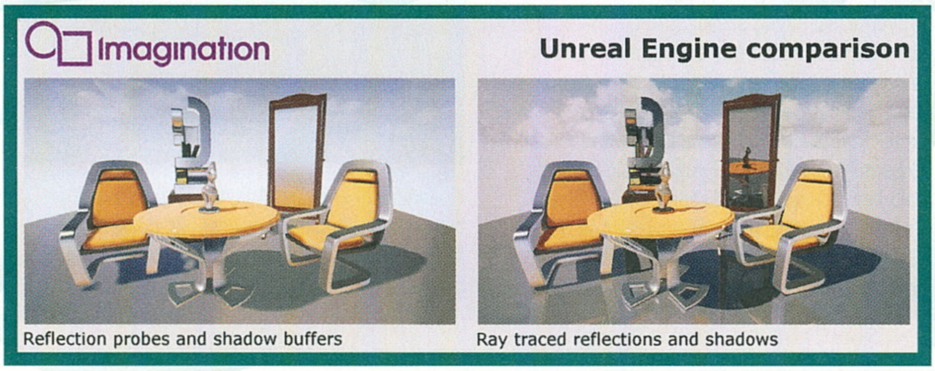
Kis túlzással egy kezünkön meg tudjuk számolni, hogy a DirectX 12 (és Vulkan) API-t hány játék használja ki, és mivel a ray tracinget lehetővé tevő DXR éppen erre épít, senki se számítson arra, hogy akár jövőre mindent elárasztanak a realisztikus árnyékokkal és ténylegesen tükröző tükrökkel operáló játékok. Ahogy az imént bemutatott lista is mutatja, szinte biztos, hogy első körben az erős háttérrel rendelkező stúdiók játékainak sorában tűnik fel elsőként az új „effekt".

Talán kicsit többet előrevetítenek majd a technológiát integráló és elvileg nyár derekán (végén) érkező új Nvidia videokártyák, de ezeket még jótékony és igen vastag homály fedi. Jól szemlélteti ezt, hogy még arról sem rendelkezünk biztos információval, hogy most Volta, Ampere vagy Turing lesz-e a következő generációs architektúra neve (bár a legfrissebb pletykák szerint Turing a befutó, igaz, ez fogyasztói szempontból tökmindegy). Éppen ezért mi is óvatosan fogalmazunk, és túl nagy dolgokra nem számítunk, de reménykedve azért hozzátesszük, hogy minden nagy utazás egy lépéssel kezdődik, legyen az akármilyen aprócska tyúklépés.

A HORIZONTON TÚL

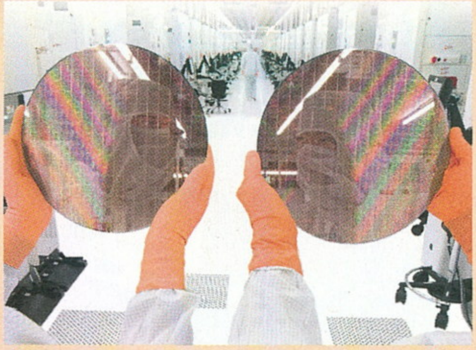
A gaming azonban nem csak a PC-ből áll. Még ha erre a platformra meg is érkezik a jövő ígérete (akár idén nyáron, akár jövőre), attól még továbbra is nagy kérdés marad, hogy a konzolokon mikor debütálhat érdemben a technológia. Akár még az is elképzelhető, hogy a következő generációt már felkészítik a ray tracing támogatására, még ha csak kezdetleges formában is, de ez már teljes egészében kimeríti a spekuláció fogalmát.

Egy dolog azonban biztos, ahogy a cikk elején is említettük: a valós idejű ray tracing maga a csupa nagybetűs CÉL. És most végre úgy tűnik, hogy az ipar eléggé felkészültnek érzi magát arra, hogy megtegye az első lépéseket. Talán tényleg elérkezett az idő arra, hogy ne csak előre renderelt videókon gyönyörködhessünk a valódi fotorealizmusban, hanem interaktívan is részt vehessünk benne!



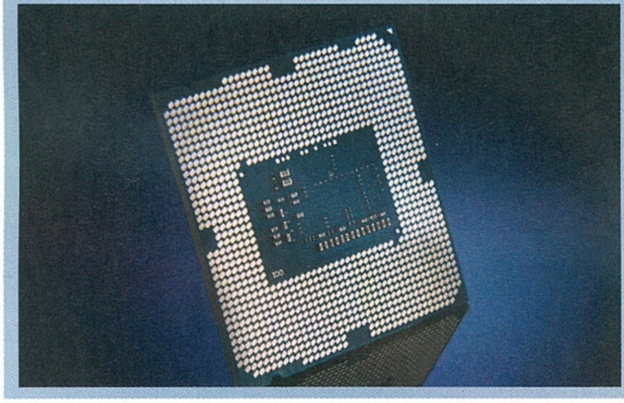
AZ AMD 2019-RE ÁTÁLL A 7 NANOMÉTERES CHIPGYÁRTÁSRA

A chipgyártásban már bizonyos szempontból az Intel előtt jár az AMD, hiszen míg az Intel processzorai továbbra is a 14 nm-es csíkszélességen készülnek, addig az AMD Ryzen 7 2700X és az AMD Ryzen 5 2600X egyaránt fejlettebb, 12 nm-es csíkszélességgel büszkélkedhet. Ráadásul az AMD már most a jövőn gondolkodik és a cég elnök-vezérigazgatója, Dr. Lisa Su bejelentette, hogy legújabb, 7 nm-es gyártástechnológiáján alapuló chipjeiket már jövőre, azaz 2019-ben nagy volumenben képesek lehetnek előállítani. Azt, hogy nem a levegőbe beszélnek, jelzi, hogy az AMD már bemutatott egy 7 nm-es szerverekbe szánt chipet, és egy Vega architektúrára építő GPU-t egyaránt. Ez utóbbi a Radeon Instinct, jelenleg még csak önvezető járművekben alkalmazzák, de a gyártás fellendülésével minden bizonnyal a jövő GPU-jaiban is ez kerül bevezetésre. És ha minden a tervek szerint alakul, akkor az AMD következő, Zen 2 mikroarchitektúráját már úgy tervezik, hogy kihasználja az új technológiát.



AZ INTEL MEGINT ELHALASZTOTTA A 10 NM-ES ÁTÁLLÁST

Amíg az AMD elméletben már szárnyal (persze még megvárjuk azért azokat a processzorokat), addig az Intel küzd az előrelépésért. Ahogy már említettük, továbbra is 14 nm-es csíkszélességen készülnek az Intel processzorok, holott a 10 nm-es chipeknek már 2016-ban be kellett volna mutatkozniuk. De még most, 2018-ban is hiába várunk rájuk, helyette már három lépcsőben finomítottak az architektúrán. Ráadásul nemcsak az AMD van előttük: a Samsung és a TSMC már gyártja a saját (bár kevésbé komplex) 10 nm-es chipjeit, valamint a Qualcomm és a MediaTek is a saját 10 nm-es gyártástechnológiájáról beszélt. Egyelőre azonban nem kell félteni a kék óriást, elvégre az első negyedéves 16,1 milliárd dolláros bevételük (ebből 4,5 milliárd a profit) még így is mintegy 50%-kal meghaladta a tavalyi év azonos időszakának mérlegét. Ez persze legfeljebb a céget és a befektetőit vigasztalja, mi pedig, úgy fest, hogy újabb egy évet várhatunk a Cannon Lake-re.

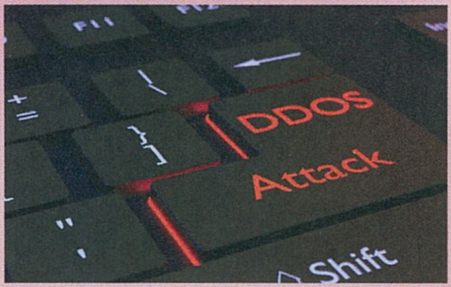


MOST MÁR A FACEBOOK IS CHIPGYÁRTÁSBA KEZDENE

Ha már ennyire a chipgyártás körül mozgolódunk, nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy minden jel arra mutat: az Apple és a Google után a Facebook is saját chipek gyártásába kezd! Igaz, hivatalos megerősítést nem kapott a hír, de számos állásajánlat párhuzamos feltűnése mellett belsős értesülések is erre mutatnak. Egy ASIC fejlesztőmérnök (Application-Specific Integrated Circuit, azaz kifejezetten egy adott feladatra kitalált integrált áramkör) mellett SoC tervezőmérnököt (System-on-a-Chip, a mobileszközök egyik hardveregysége, melyen a processzortól kezdve a modemig szinte minden helyt kap) is keresnek. A saját csapat foglalkoztatása számos előnyt rejt, például megkönnyíti a saját termékek fejlesztését, melyből ugyan egyelőre csak az Oculus Riftet említhetjük, de a Facebook adatközpontjai és bármely jövőbeni termék is hasznát veheti majd. Persze ez rossz hír a többi beszállítónak, mert a potenciális partnerből konkurenssé is válhatnak...

NEMZETKÖZI EGYÜTTMŰKÖDÉSSEL KAPCSOLTAK LE EGY DDOS SZOLGÁLTATÓT

Az Europol és a kanadai rendőrség együttműködésének köszönhetően lekapcsolták a Webstresser.org weboldalt, melyen pénzért lehetett DDoS (Distributed Denial of Service, magyarán túlterheléses támadás) „szolgáltatást" vásárolni. A hatóságokat nem hatotta meg, hogy a nyílt weben működő oldalon saját állításuk szerint csupán stressztesztet lehetett megrendelni, szerény havi díj ellenében. A nyomozati anyag szerint számos bank, kormányzati intézmény és maga a rendőrség is célpontja volt innen indított támadásoknak. Nemcsak a weboldalt állították le, hanem annak komplett szerverparkját is lefoglalták, ezzel mintegy 136 000 regisztrált felhasználó kerülhetett a hatóságok látókörébe. Az adminisztrátorokat letartóztatták, és az oldal csúcsfelhasználói ellen további lépéseket foganatosítottak szerte a világon,



Hollandiától egészen Ausztráliáig. Az oldal tevékenységének kiterjedtségét jól példázza, hogy 2005-ös fennállása óta mintegy 4 millió támadást indítottak annak felhasználói.

CHIP EXTRA

Megjelenés:
2018. 06. 01.

MÁR ELŐRENDELHETŐ
a CHIP különszáma

ÍGY GARANTÁLTAN NEM MARAD LE RÓLA!

Csak klikkeljen ide:

▸ www.chiponline.hu/bitcoin

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: JohnBart

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Lehet valami ebben a „klímaváltozás" hívószóban, ugyanis tisztán emlékszem rá, hogy egy hónappal ezelőtt még azon keseregtem, hogy mégis milyen hideg van, meg hogy mennyire esik az eső, most pedig huss, négy héttel később a higanyszál alig csúszik 28 fok alá, gyönyörű napsütéses időnk van, én pedig itt izzadok a gép előtt. Annyira persze nem szenvedek, egyrészt mert Bate inspirációjának hála végre légkondi zümmög felettem, másrészt pedig, mert olvasóink leveleit átfutva szinte csak úgy röpül az idő. Nézzük, mivel tiszteltetek meg minket ebben a hirtelen nyári időben! ***(Eddig még nem szenvedtél, mert nem volt annyi olvasnivaló. Na de most! – Chocho)***

CHRIS A SZÍVÜNKBEN ÉL

Sziasztok! Olvastam, hogy Chris elhagyja a csapatot. Csak szerettem volna megírni, hogy hiányozni fog. **[Mi is így vagyunk ezzel, hát ki kéri számon ezután Chochót, hogy miért pazarlunk annyi értékes oldalt azokra a japán pudvákra? – JohnBart]** ***(Ezt Böjtitől kéne megkérdezni, mindig ágállok, aztán csak bekerülnek, szerintem rak valamit a házi sportszeletébe. – Chocho)*** ***(Kicsit kellemetlenül érzem magam, mikor minden szempár engem figyel… pedig igazából rengeteg japán játék már nekem is sok, viszont azt jól tudom – és Chocho megkérgesedett szívét is ezzel szoktam meglágyítani –, hogy sok fiatal imádja az Ázsiából érkezett csemegéket. Ez leginkább a MondoConon/PC Guru Show-n látszódik. – Böjti)*** A Levrovot különösen sajnálom – merem állítani, hogy amióta ti hárman csináltátok, volt olyan szórakoztató, mint a Brazil-féle időkben. 2000 óta olvasom a Gurut rendszeresen, és azóta volt néhány jól elkülöníthető Levrov-korszak, úgyhogy van viszonyítási alapom. **[Ez elég komoly dicséret a triónak, főleg ezért is raktam be a leveledet, hogy kicsit növeljük az önbecsülésüket. – JohnBart]** Akárhogy is, sok sikert kívánok neki, akármivel is fog ezután foglalkozni. Chocho/Böjti, egy kérdés nektek: a Levrovval mi lesz? Viszitek tovább ti ketten? Egyáltalán megmarad, vagy, tekintve, hogy (Chris néha tett megjegyzései alapján) igen kevés levél érkezik, felszámoljátok, hogy több hely jusson más tartalmaknak?
Üdv: **DRISTVAAN**

Tisztelt doktor úr (a Dr legalábbis gondolom, a titulusra utal a nicknevében)! Ha Chris legújabb kalandjaira kíváncsi, akkor bátran ajánlom a Mester Twitter-fiókjának a szemlézését, volt szerkesztőnk ott ugyanis már-már arcpirító alapossággal tárja a magyar web elé élete majd' összes hétköznapi kihívását, a heti nagybevásárlásoktól kezdve a politikai lamentációkon át az online piacterek vad világában vívott verbális csörtékig. Személy szerint én nagyon jól szórakozom a megosztásain, így Önnek is ajánlom a bekövetését. Ami a Levrovot illeti, egyelőre marad, főszerkesztőnknek ugyanis hitvallása, hogy egy minőségi sajtótermék nem jelenthet meg levelezési rovat nélkül, az ugyanis hagyományos csatornája az olvasóinkkal folytatott diskurzusnak – legalábbis amíg nem neki kell megírnia ezt a nyavalyás két oldalt.

(Nos, Johnny megválaszolta a megválaszolnivalót – a magam részéről annyit tennék hozzá ehhez, hogy Chris cikkíróként azért vissza-visszanéz a Guruba, legutóbb az áprilisi számban jegyzett tesztet. – Chocho)

LEVÉL V2

Sziasztok!
Tripla volt az öröm februárban, amíg csak a levrovot csaptam fel, aztán jött a hideg zuhany, mikor a beköszönőt is…
1.: Megjött a magazin időben, most nem lopta el a postás! :) **[Böjti verőlegényei tették a dolgukat, szép volt, Főnök! – JohnBart]** ***(Amióta a 20 000 forinttal megvámolt 20 dolláros – húsz, húsz dollár… ami vámmentes érték, mi a f*** – csomag miatt még a hivatalos szerveknek is felháborodott üzeneteket küldtem, mintha kivinnék a magazinjainkat is. Már kérdés, hogy azóta nemcsak nem vámolják meg a külföldi csomagjaimat, de azok meg sem érkeznek. De szívesen, az olvasókért lemondok minden földi javamról. – Böjti)***
2.: Király szerepjáték volt a februári melléklet, ami szuper, kedvenc műfajom! **[Micsoda?! Egy ember, aki nem rohan világgá, hogy sokat kell olvasnia egy játékban?! – JohnBart]** Ezt mondjuk, pont nem ismerem, és a posztapokaliptikus Róma feeling elsőre kicsit kaotikusnak hangzik, de sebaj, belevetem majd magam (ha a végére értem annak a 15-20 címnek, ami még a Steamben előtte vár).
3.: Még a Levrovba is bekerültem, pláne ilyen „baráti" szöveggel, ez külön öröm és megtisztelő. **[Ez természetes, szerkesztőségünk, de főleg Chocho komoly hangsúlyt helyez az olvasóinkkal való kulturált eszmecserére! – JohnBart]**
4.: No de, hogy Chris elhagyja a Gurut, az teljesen letaglózott. De komolyan! Sírni tudnék! Mindjárt írok is neki egy levelet! Egyik kedvencem volt, nagyon sajnálom, hogy elmegy, de tényleg! No, de ezt majd neki külön, amiért írok ismét, azok az alábbiak. Először is, nem gondoltam, hogy rám bárki is emlékezne, de ha igen, remélem nem csak a rossz tapasztalatok miatt, vannak ugyan kirohanásaim, de alapvetően minden oké meg sunshine, csak úgy van, ahogy mondod, eléggé hirtelen ember vagyok. **[Nincs ezzel baj, amíg nem kerülsz vezető beosztásba egy munkahelyen. – JohnBart]**
Továbbá azt is szeretném még tisztázni, hogy félre ne értsétek, nem vagyok én egy negatív idióta **[hanem pozitív? ;D – JohnBart]**, sok esetben akkor kellett ugyan írnom sajnos, mikor a gyöki postás elkavarta a magazint, de abszolút lojális és főleg maximálisan pozitív ember vagyok. (És a kedves ügyfélszolgálatos hölgy, akinek a nevét sajnos nem tudom, mindig gigakedves és megértő volt, és gyorsan megoldott mindent, ami szintén nem nagyon jellemző máshol manapság.) **[Áldassék a terjesztési csapat! – JohnBart]**
Éppen ezekért szeretnék önkritikát is gyakorolni, és maximálisan igazat adok neked, a „senkit nem érdekel, hogy téged mi nem érdekel", meg „próbáld ki először amiről véleményt mondasz" ügyekben, ez mind igaz és így van. **[Wow, Chris és Chocho ennyire oltogatott téged? Vissza kéne már olvasnom pár levrovot, hogy lássam, mi a szerkesztőim által elvárt stílus ezeken a hasábokon. :D - JohnBart]** ***(Semmi extra, mindenkinek beszóltak, én meg próbáltam menteni a menthetőt. – Böjti)*** Nem is volt ez olyan komoly morcogás a részemről, a végén írtam is, hogy „na kipuffogtam magam", ez csak egy amolyan kis gagyi durrogás volt, zömében poén jelleggel, de hát úgy van, ahogy mondod, veletek vagyok már jó sok éve, szóval remélem, ennyi belefér. :) **[Jó cimborák között a viccből adott pofon is, ugye. – JohnBart]**
Továbbá még egy fontos infót szeretnék tisztázni, amiben szerintem szintén én tévedtem, de vagy nem jöttetek rá Ti sem, vagy csak jó fejek voltatok, és nem akartatok bealázni a magazinban, ez pedig az ESET kód dátumproblémája! Szóval: arra jöttem rá (két nappal a korábbi levél elküldése után, de előtte persze már hónapok óta készültem azt a dátumgondot elküldeni) **[semmi gond, én is sokat ülök az e-maile-**

ken – JohnBart], hogy szerintem az újságban lévő kód érvényessége és beváltási határideje az adott hónap 15-e, azonban az ESET kód, ami jön, az a következő hónap elseje. Nyilván nem ezen múlik az életünk, de most van öt percem, gondoltam leírom: szóval szerintem nem elírás, de ebben van az eltérés, mert a mostani kód is március 15-ig használható fel, váltható be, ami a magazinban van, az érkező kód amit viszont kap az ember az meg április 1-ig lesz érvényes. Végül is, ha szó szerint vesszük, az van odaírva: „A jelen számunkban található kód XY-ig érvényes", szóval, ha jobban odafigyelek, ezt szóba sem hozom, mert az a kód valóban eddig érvényes, nem állítják, hogy a havi ajándék ESET licence eddig érvényes. No mindegy, ez több szót nem érdemel, így is túlmagyaráztam, ennél nagyobb bajunk ne legyen, csak szerettem volna tisztázni, hogy szerintem ebben (is) tévedtem! **[Nem nagyon tudtam követni a gondolatmenetet, mert én lemaradtam a témában írt korábbi leveledről, visszaolvasni meg lusti vagyok így a lapzárta hajrájában, de majd Chocho rendet rak a fejekben, gondolom. – JohnBart]** ***(Szóval az van, hogy ez az esetesdi egy céges szerződés eredménye, az ESET pedig néha változtat a kódok élettartamán. Egykor 30 nap volt, most több, szóval jobb egy sima dátum, aztán pusza. – Chocho)*** Továbbá még csak annyit tennék hozzá, hogy megkésve bár, de boldog szülinapot a magazinnak és csak így tovább! Nyilván az én véleményem csak egy a sokból, de azt gondolom, most ismét jó kezekben van, és jó irányba megy a magazin, wilson nekem nem jött be annyira, de Bate szintén tetszett, szóval hajrá főszerkesztő úr! ;) **[Azért ezzel csak óvatosan, mert ha wilson ezt elolvassa, lehet, nem hozat be a Cenegával több cRPG-t kisházánkba! – JohnBart]** További sok sikert a csapatnak és a kiadónak is!

CSABA

Meglepődéssel vegyes örömmel olvastam leveledet Csaba, három okból is. Először is, mert azt hittem, hogy a leveledben a V2 nem verziószám, hanem a német rakétaprogramra utal, de szerencsére tévedtem. Másodjára, mert mindig kellemes érzés régi motoros olvasók üzeneteit befolyatni a lapba. Végezetül pedig azért, mert egy nagyon ritka, bátor döntést is megléptél az e-mailedben: beismerted, hogy valamiben nincs igazad, és hogy nem vagy tökéletes. Ilyet én az interneten (és főleg a hazai weben) már évtizedek óta nem sasoltam, szóval leveled legyen követendő példa minden lánglelkű gamernek, akik állandóan hasonló cipőben járnak, mint te a rosszabb pillanataidban. ***(Én is gratulálok, szép elismerni, ha az ember hibázik. Nézz csak rám! Tavaly még nagyképű voltam, de idén már tökéletes vagyok. – Chocho)***

A HÓNAP LEVELE
JUBILÁL EGY OLVASÓ

Helló-helló!

Az előző évben ti jubiláltatok, idén pedig nekem lesz szerencsém ehhez, a májusi megjelenéssel ugyanis 15 éve lesz annak, hogy édesapám boldog tulajdonosává tett egy PC Guru magazinnak, amit azóta is veszek **[mármint ugyanazt az egy számot? – JohnBart]**. Fú, 15 év... Mennyit változott azóta a világ, a magazin, na meg én is! A játékos múltam kezdete 94'-96' környékére datálódhat, amikor hazaértem a suliból (vagy oviból, már nem tudom) **[szívesen jártam volna abba a suliba, amit össze lehet keverni az ovival – JohnBart]**, és anyukám a Super Marióval játszott egy Sega Mega Drive II-n. Az valahol a mai napig megvan még, sőt, falusi búcsúkban még mindig látok hozzá sárga kazettás játékokat. ***(Izé, nem akarok ünnep-, vagy inkább emlékrontó lenni, de a MegaDrive II fekete cartridge-ekkel érkezett, az a sárga kazettás izé valami jellegzetesen keleti klónmasina lehetett. Főleg, hogy Marióval csak Nintendón lehetett játszani, szürke kazin. :) – Chocho) (Cho, basszus, mi lesz a következő?! Valakinek az átszellemült levelénél kijelented, hogy a Mikulás nem létezik? Vagy a húsvéti nyuszi? Esetleg kitálalsz arról, hogy a játékfejlesztők nem pusztán szeretetből és odaadásból készítik portékájukat, de meg is élnének belőle? Csalódtam benned! – Böjti)***

Nem sokkal később lett egy Super Nintendo is a nappaliban, ami szintén megvan még egy státuszának megfelelő, kitüntetett helyen, a régi képcsöves TV mellett (nem a szemétdomb tetején :D). Ezzel a géppel is rengeteget játszottam, a Donkey Kong Country-sorozat azóta is nagy kedvencem. ***(Akkor gyorsan lapozz a 72. oldalra! – Chocho)*** 97 környékén aztán nagymamám (!) vett magának (!!) egy PC-t (133 MHz-es Pentium II, S3 Trio VGA, 16 MB RAM), ekkor találkoztam először olyan játékokkal, mint a Tomb Raider 1-2, Hexen 1-2, Doom, Quake 1-2, vagy a Duke Nukem 3D. **[Remélem, a nagyid a notórius magyar szinkronnal rúgta szét az idegen fenekeket a Duke 3D-ben. – JohnBart]** Nagyon nagy hatással voltak rám ezek a programok, még ma is szívesen leülök eléjük. Fú, hogy tudnék örülni egy jó kis Quake 2, Hexen 2-nek, mai grafikával! ***(Modok között nézz szét, érnek kellemes meglepetések! – Chocho)*** Az ezredforduló környékén vettünk egy PSX-et (szintén kitüntetett helyen található a mai napig) **[jó sok kitüntetése lehet a családodnak – JohnBart]**, borzasztóan sokat játszottam azzal is, jó pár kontrollert sikerült elhasználni. **[Ti is a falhoz vágtátok őket, vagy egymáshoz? – JohnBart]** Ennek a konzolnak (is) rengeteg élményt köszönhetek, nagyon erősen hozzájárult a fiatalkoromhoz. Elérkezett 2003, valamikor akkoriban vettük meg az első PC-nket (és májusban a PC Gurut!), volt benne egy Geforce 4200 TI videokártya, Intel Pentium 4 CPU 2700 MHz-re felhúzva, 512 MB RAM. Jó kis gép volt akkoriban, kb. minden futott rajta, ami szóba jöhetett. És ez a halmaz elég nagy volt, mert a kezdeti időszakban (ami úgy 2-3 évet jelent) nagyon sok játékot kipróbáltam. Azóta sok áram folyt át az egyre fejlettebb komponenseken (meg 1-2 kóboráram rajtam, legutóbb januárban egy GTX 1080 beszerelése közben) **[akarsz róla beszélni, Electro Man? – JohnBart]**. Manapság már jóval kevesebb játékra nevezek be, ez betudható a mai trendek alakulásának, és az idő hiányának is. Picit megragadtam a régi időkben, és ma is azokat a jó sztorikat és single player élményeket keresem **[sorstársam! – JohnBart]**, de szerencsére azért még jelennek meg olyan művek, amik kielégítik az igényeimet, ha nem is tömegével (viszont azok tömegével viszik a rájuk szánt időmet, lásd pl. a Witcher 3-at). Sosem voltam nagy online játékos, kb. csak az Unreal Tournament és a Tribes: Ascend voltak jelen az életemben huzamosabb ideig, ha kompetitív játékról volt szó **[nem tapasztaltad meg az igazi kompetitív élményt, amíg nem lőttek fejbe Counter-Strike-ban lehetetlen reflexekkel – JohnBart]**. Kooperatívan viszont elég sok időt sikerült beletenni a cimborákkal pár programba, pl. a Borderlands 1-2-be, a Ghost Recon AW-be, vagy a Dungeon Siege-be. Persze nem hagyhatom ki a World of Warcraftot sem! A WoW Classicra majd szeretnék benevezni! 2009-ben aztán vettem egy Xbox 360-at. Annyira nem használtam ki, mint mondjuk a SNES-t vagy a PSX-et, de a Red Dead Redemptionért meg a GTA IV-ért abszolúte megérte! És közben minden hónapban vettem és veszem a magazint is, sosem hagyott cserben, mindig jó kis olvasmány! ***(Köszönjük! – Chocho)*** Nem mindig tetszett a design, volt pár fejcsóválós szám **[enyje, Peti! – JohnBart]** ***(Ez mondjuk nem biztos, hogy Petinek szól. – Böjti)***, de ugye a tartalom a lényeg. Igaz, hogy éves szinten a tesztelt (PC-re is megjelenő) játékok 80-90%-a már kimarad, de ettől függetlenül elolvasok minden cikket, hogy képben legyek, és ha épp elgondolkodom valamelyiken, akkor mindig az az első dolgom, hogy áttúrom az összes magazint a tesztje után kutatva **[PROTIP: pár hónapos átfutással a tesztjeink kikerülnek a PC Guru Online-ra, ott egyszerűbb megkeresni őket – JohnBart]**. Napjainkban már picit le-lemaradozok a magazin olvasásával, a márciusi szám most még bontatlanul hever az asztalomon, a februárinak pont a közepén tartok, valószínűleg az áprilisi szám is találkozik a bontatlan márciusival, de előbb-utóbb csak sikerül utolérnem titeket! Ilyen az élet, meló, sport, szép lassan család... Felnövünk, de valahol jó, ha megmarad a régi gyermeki rajongás is, színesebbé tesz, és fel is dobja a mindennapokat. **[Ez olyan szép volt, mintha Böjti írta volna! – JohnBart]** ***(Tényleg ilyeneket szoktam, úgy látszik, hasonlóan látjuk a világot. Köszönjük, olvass minket továbbra is – ha csúszással, az sem baj. – Böjti)*** Főleg most, amikor új lakásba költözünk a (szintén zenész) barátnőmmel, ahova már el tudom vinni a TV-m, és már megvan a helye a PS4-nek. Kívánok a magazinnak még 25 évet! Itt és most leteszem a Szent Esküt, hogy addig veszem és olvasom tovább a magazint, amíg az kapható lesz!

Köszi szépen! Üdv,

ÁDÁM

Köszönjük jókívánságaidat és a szórakoztató gamer CV-det, Ádám! Leveled alapján meglepően hasonló „karriert" jártunk be, én is kb. a '90-es évek közepén kezdtem játszani, bár én Atariról és C64-ről váltottam PC-re, konzolom pedig természetesen nincs, ahogy az a mesterfaj jóérzésű tagjaitól elvárható. A hónap levele kitüntető címet egyébként több okból adományozom neked májusban: egyrészt legyen ez a mi kis ajándékunk a jubilálásod végett, másrészt pedig legyen amolyan kenőpénz is, hogy tartsd a szavad, és kitarts velünk a következő 25 évre is. Viccet félretéve, egy szórakoztató érzelmi és IT-történelmi hullámvasutat körmöltél le nekünk, aminek mindig nagyon örülünk. Jó játékot kívánunk neked és a párodnak is, minden értelemben! ;)

Nektek pedig köszönjük, hogy ebben a hónapban is velünk tartottatok – továbbra is várjuk leveleiteket a levrov@pcguru.hu e-mail címre! Jó játékot, élvezzétek a napsütést és a redőny adta előnyöket, a következő hónapban újra értekezünk! Addig is, a Guru legyen veletek!

TESZT

DETROIT: BECOME HUMAN

David Cage és a Quantic Dream újabb filmes élménnyel gazdagítja a gamerek életét. Bár a csapat legújabb, előreláthatólag meglehetősen mély sztorija ismét csak PS4-re jelenik meg, nem feledkezünk meg róla.

TESZT

THE FOREST

Újabb játék, ami úgy tűnt, hogy a végtelenségig marad a korai hozzáférésben, ám végül csak megjelent. Hogy milyen érzés lehet lezuhanni egy misztikus erdőben, ahol mutánsok vannak? Kiderül.

TESZT

STATE OF DECAY 2

A 2013-as első epizód mind konzolon, mind pedig számítógépen igen közkedvelt, mégpedig remek megoldásai miatt, amik a túlélést szimulálták egészen pofás, de mindenképpen izgalmas módon.

TESZT

CONAN EXILES

Látszik, hogy a Funcom otthon van az MMO-k világában, elvégre a Conan univerzumát bemutató, masszívan a többjátékos módra épülő program kicsivel több mint egy évnyi fejlesztés után már el is startolt.

ELŐZETES

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

A Crystal Dynamics rengeteg nagyszerű fejlesztés (Legacy of Kain, Pandemonium, Gex) után 2013-ban megmutatta, hogyan kell valóban rebootolni, modern formába önteni Lara Croft egyedülálló kalandjait, majd a csapat két esztendő múltán azt is bizonyította a Rise of the Tomb Raiderrel, hogy van még hova fejleszteni a receptet. Azóta eltelt három év, a kérdés pedig az, hogy az Eidos Montréal ennyi idő alatt hozzá tud-e tenni bármi újat a kánonhoz, amivel gazdagíthatja?

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 07-ÉN

JELENIK MEG

XBOX ONE

PLAYIT SHOW

BUDAPEST

> esport
> cosplay
> youtuberek
> játék és hardver
> játékbemutatók
> vr és technikai újdonságok
> sport programok
> playit plus csarnok (16+)

mastercard

> Hozd magaddal MasterCard® kártyádat,
mert a helyszínen további kedvezmények várnak!

BUDAPEST **HUNGEXPO** 2018/06/02

További információk és jegyvásárlás:

> www.playit.hu

EGYEDÜL MÁR EL SE MEGY
DEADPOOL 2
MÁJUS 17-TŐL
A MOZIKBAN
Tizenhat éven
aluliak számára
nem ajánlott
16
MARVEL
forumhungary.hu facebook.com/FilmKockak